PS4 | PS4 Pro | PlayStation.VR | PS VITA

Revista Oficial – Brasil

PlayStation®

EDITORA 30 Anos EUROPA

Ano 19 | Nº 231

DETONADO MONSTRO!

Persona 5

RESPOSTAS PARA AS PROVAS, GUIA DAS AMIZADES, FUSÕES E MUITAS DICAS PARA O RPG DA DÉCADA

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Conheça os detalhes do modo história, de um novo planeta e do multiplayer

EXPLOSÃO DE LUTAS NO PS4

As novidades de Tekken 7, do divertido Injustice 2 e de Marvel vs Capcom: Infinite

Destiny 2

10 SEGREDOS SOBRE AS AMEAÇAS E DESAFIOS QUE VÃO TESTAR OS GUARDIÕES

+GT SPORT

DESCUBRA POR QUE ESTE É O ÚNICO JOGO DE CORRIDA DE QUE VOCÊ PRECISA NO PS4

BRASILGAMESHOW
.COM.BR

INGRESSOS
NO SITE

BGS
BRASIL GAME SHOW
#BGS10

11 A 15 DE OUTUBRO | EXPO CENTER NORTE - SP

A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

HECTOR SANCHEZ

@BRASILGAMESHOW

AN

HNELL

PRESENÇAS CONFIRMADAS

O ATARI + CONVIDADOS EM BREVE

VEM JOGAR COM A GENTE!

EDITORA EUROPA

Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

PlayStation

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor-Executivo: Luiz Siqueira
Diretor-Editorial e Jornalista Responsável: Roberto Araújo – MTb.10.766 – araujo@europanet.com.br

REDAÇÃO
Editor: Humberto Martinez
Editor de produção: Pedro Sciarotta
Repórteres: Douglas Pereira, Gilsomar Livramento e Paulo Ferreira
Editor de Arte e Design de Capa: Alexandre Lima
Colaboraram: Pablo Raphael e Jefferson Kayo

DIRETOR DE PUBLICIDADE
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br

Equipe de publicidade: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron e Roberta Barricelli
Criação: Adriano Severo(11) 3038-5103

OUTRAS REGIÕES
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600 / 9965-8133
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados – (51) 8146-1010
Santa Catarina: MC Representações – (48) 9983-2515
Outros estados: Mauricio Dias – (11) 3038-5093
EUA e Canada: Global Media – +1 (650) 306-0880

CIRCULAÇÃO E LIVRARIAS
Equipe: Henrique Guerche, Paula Hanne e Luis Aleff

ATENDIMENTO AO LEITOR E LIVRARIAS
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Coordenação: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Equipe: Bia Monteiro, Bruna Fernandes, Camila Brogio, Carla Dias, Gabriela Silva, Alef Lira, Josi Montanari e Regiane Rocha.

EUROPA DIGITAL (www.europanet.com.br)
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Cleiton, Anderson Ribeiro e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS
Gerente: Aida Lima (aida@europanet.com.br)
Equipe: Beth Macedo (produção), Denise Sodré (propaganda)

LOGÍSTICA
Coordenação: Lilliam Lemos (lilliam@europanet.com.br)

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini e William Costa

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Rua MMDC, 121 São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

A PlayStation: Revista Oficial – Brasil é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

As reportagens localizadas da PlayStation Official Magazine são propriedades da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network, Reino Unido, 2006.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:
Total Publicações
Rua Dr. Kenkiti Shimomoto, 1.678
CEP 06045-390 - Osasco, SP

Impressão: Prol Editora Gráfica

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Interactive Entertainment, Inc.

Bob é o meu favorito em *Tekken 7*. Sim, eu sei que ele é apelão demais. Me deixa ser feliz...

O ano da lutinha

Eu não sou um fã de jogos de luta. Você nunca vai me ver usando termos técnicos, estudando frames e acompanhando lives de pro-players como se fosse a final do Brasileirão. Infelizmente, não é a minha praia – até gostaria que fosse, porque é um cenário vibrante e muito especial dos videogames. Mas até eu, um "casual esmagador de botões", como o Dougão costuma me chamar, estou empolgado com os lançamentos deste ano e passei a me perguntar se não é hora de participar mais desse gênero.

O jogo que mais me empolga é *Tekken 7*. Não podia ser outro, afinal é uma série que sempre foi muito receptiva para novos jogadores. Eu costumo brincar que quanto menos você conhece *Tekken*, melhor vai jogar, afinal não vai se preocupar com técnicas e esmagar os botões sempre gera combos surpreendentes. Porém, ao participar de testes de *Tekken 7*, fui aprendendo como é gostoso ir, aos poucos, assumindo o controle do personagem e saber exatamente como aplicar aquele golpe certo para o momento. *Tekken 7* é bom para casuais como eu, mas é uma arte para veteranos, bonito de assistir – deu até vontade de dar uma chance aos torneios e assistir vídeos de treino, como o próprio Harada sugeriu em nossa entrevista.

Injustice 2 também me agrada, porém, de uma forma diferente. Não me vejo treinando ou sequer lendo a lista de golpes dos lutadores. Esse é um jogo que me atrai pela história, algo em que a NetherRealm dá uma aula no gênero. O modo campanha de jogos como *Mortal Kombat* e *Injustice* virou uma espécie de seriado que eu quero assistir até o fim, mesmo que tenha que estapear uns personagens para isso. E gosto muito como o estúdio abraçou o exagero dos golpes especiais dos heróis e vilões da DC, graficamente tão impactantes quanto os fatalities dos kombatentes de *MK*. *Injustice 2* será uma bom diversão para mim, mas passageira.

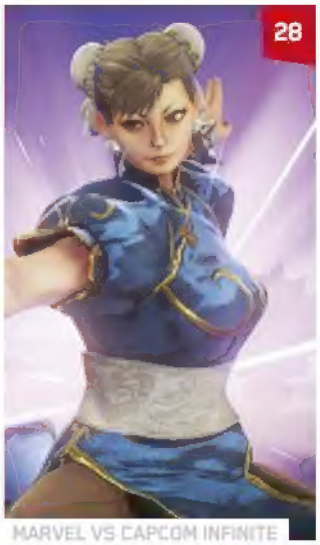
Já *Marvel vs Capcom Infinite*... Rapaz, esse eu acho que continua fora do meu alcance. Esse é um jogo para quem gosta do gênero de verdade, que não tem medo de treinar e apanhar muito. Mesmo com a onda de jogos mais acessíveis para todos, *Marvel* continua veloz em um nível que meus olhos nem conseguem acompanhar. E isso é bom, porque prova que há jogos de luta para todos os gostos chegando este ano no PS4. E você não tem desculpa para não testar pelo menos um deles e curtir bastante com seus amigos.

Humberto Martinez
EDITOR

SUMÁRIO

@PlayOficialBR facebook.com/PlayStationRevistaOficial

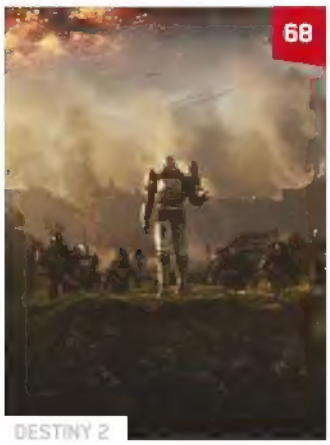
STAR WARS BATTLEFRONT II



MARVEL VS CAPCOM INFINITE

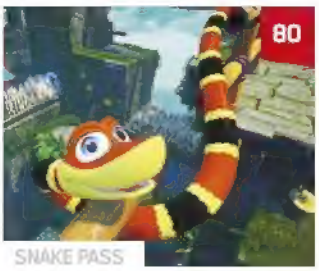
GT SPORT

PERSONA 5



DESTINY 2

OUTLAST 2



SNAKE PASS

NOSSA AVALIAÇÃO

10 **Indispensável** — Perfeito ou muito perto disso
9 **Excelente** — Altamente recomendável
8 **Ótimo** — Excelente em quase tudo
7 **Muito Bom** — Alugue antes de comprar
6 **Bom** — Uma experiência decente
5 **Normal** — Divertido e frustrante
4 **Fraco** — Muito problemático
3 **Muito Fraco** — Total falta de atrativos
2 **Ruim** — Uma desgraça completa
1 **Péssimo** — Se você vir um jogo assim aqui, estamos loucos

ÍNDICE GERAL

CAPA
38 PERSONA 5

SEÇÕES
06 DICAS DA REDAÇÃO
08 FALA GALERA
92 PLAYSTATION NETWORK

ESPECIAIS
16 ENTREVISTA - KATSUHIRO HARADA
34 ENTREVISTA - EUGENE JARVIS E HARRY KRUEGER
54 GT SPORT
58 REMAKES E REBOOTS
68 DESTINY 2

PREVIEWS
20 STAR WARS BATTLEFRONT II
24 INJUSTICE 2
28 MARVEL VS CAPCOM INFINITE
32 AGENTS OF MAYHEM

ANÁLISES
72 OUTLAST 2
74 THE LITTLE NIGHTMARES
76 YOOKA-LAYLEE
78 DRAWN TO DEATH
80 SNAKE PASS
82 WHAT REMAIS OF EDITH FINCH
84 SNIPER GHOST WARRIOR 3
86 LEGO CITY UNDERCOVER

SE FOR O CASO, RECLAME. NOSSO OBJETIVO É A EXCELÊNCIA!

REDAÇÃO
Fone: (11) 3038-5050 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: playstation@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA
Rua MMDC, 121 CEP 05510-900
São Paulo - SP
Site: www.europanet.com.br

PUBLICIDADE
Fone: (11) 3038-5098 Fax: (11) 3038-5093
E-mail: publicidade@europanet.com.br

ATENDIMENTO
Fone: 0800-8888-508, São Paulo (11) 3038-5050
Fax: (11) 3819-0538 (8h às 20h, segunda a sexta)
E-mail: atendimento@europanet.com.br

DIGITAL
Site: www.europadigital.com.br
E-mail: europadigital@europanet.com.br
Sistemas: Windows, iOS, Android, Mac e Linux

Disponível na App Store · Baixe na Windows Store · DISPONÍVEL NO Google play

FALA, GALERA

FACEBOOK facebook.com/PlayStationRevistaOficial TWITTER @PlayOficialBR EMAIL playstation@europanet.com.br

#230 Uma edição com *ME: Andromeda*, *NieR: Automata* e tudo sobre a volta de Crash

Social e descolado

Sei que a revista vem se adequando aos tempos de imediatismo da internet na forma de entregar conteúdo. E como é chato caçar coisas espalhadas pela net, venho apelar a vocês: façam um detonado de *Persona 5*, por favor. Mesmo que seja só um guia de Social Links, já ajuda horrores. Esse jogo é gigante!
Andrey P. Laurino, via e-mail

Você está com sorte, Andrey. Avance algumas páginas para ver o detonado de Persona 5.

O curioso

Olá, pessoal. Tenho uma curiosidade: existe algum game com mais finais do que *NieR: Automata*?
Carlos Alex, via Facebook

Jogos com tantos finais não são tão comuns, mas existem alguns exemplos, como Star Ocean Second Evolution (PSP) com 87 finais, Princess Maker 2 (PS2) com 74 finais e 428 Fusa Sareta Shibuya de (PSP/PS3) – uma visual novel japonesa – com 85 finais. Há também jogos de luta como BlazBlue: Continuum Shift Extende (PS3/Vita) com 62 finais.

Trem do hype

Vi a revelação de *Call of Duty WWII* e achei tudo bonito e tal, mas não tive aquele impacto de querer jogar. Vieram tantos outros jogos da série depois de *CoD4: Modern Warfare* (que ganhou um remake recentemente) e *Battlefield 1* está fazendo bonito. Será que a galera ainda vai embarcar nesse trem do hype da Activision? Espero uma matéria caprichada de vocês, pois queria voltar a jogar um *CoD* e me divertir como antigamente. Os jogos futuristas da série não me agradaram.
Isadora Riebras, via e-mail

Call of Duty é uma série anual e embora continue vendendo bem, muita gente olhou torto para os últimos títulos. Quem sabe essa volta à Segunda Guerra traga uma boa mudança de ares e o jogo caia nas graças de todos? Espere por uma matéria completa sobre Call of Duty WWII nas próximas edições.

Aquele jogo

Amigos, vocês têm informações sobre *Tekken 7*? Está demorando para aparecer nos consoles.
Junior R. Sccp, via Facebook

Segundo a Bandai Namco, o jogo será lançado no começo de junho deste ano. A versão de PS4 terá algumas regalias exclusivas e suporte ao PS VR, mas nada foi dito de como isso vai funcionar.

Poder da TV

Fala, galera. A dúvida é simples: qual o melhor modelo de TV para jogar com o meu PlayStation 4?
Erivam Dantas, via Facebook

Sua dúvida não é tão simples assim, Erivam. É difícil indicar um aparelho específico ideal. Uma TV 4K seria uma dica óbvia, mas elas ainda são bem caras. Então, pelo menos procure por aparelhos que tenham um alto contraste e alta frequência (uns 120Hz é um bom começo). Muitas TVs 1080 full HD também trazem a função GAME, que adequa o aparelho para oferecer melhor desempenho.

Guardião da galáxia

Estava revisitando alguns jogos de PS3 e reparei que ainda não tinha os troféus online de *Mass Effect 3*. Porém, o código não funciona mais. Por acaso o jogo online foi descontinuado? Abraços.
Christian Wagner, via e-mail

Não foi descontinuado. O código deve ter expirado, o que é um grande problema. Solução? Tente encontrar um amigo que tenha o online pass ativo na conta, ative essa conta no seu videogame e baixe esse online pass para autorizar sua entrada no multiplayer do jogo. Depois pague um lanche para o seu amigo por ser tão legal.

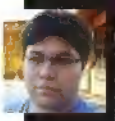
VIDA GAMER ■ Coleção PlayStation

Tivemos que cortar boa parte da foto para conseguir mostrar o leitor Helton Rodrigues com sua coleção de revistas PlayStation, jogos e consoles. Mande você também a sua foto para a nossa página no FB!

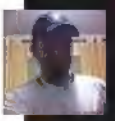
VALE UM RETUÍTE?

Nós perguntamos: *Call of Duty* voltou para a Segunda Guerra Mundial. Qual jogo de guerra mais surpreendeu você?

Vocês responderam:



@TweeEeest *Spec Ops: The Line*. Ótima história. Me fez sentir muito mal ao descobrir quem era o verdadeiro inimigo.

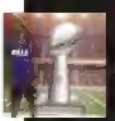


@Jose_Dalponte Depois de ver a cena do "dia D" no *Resgate do Soldado Ryan*, jogar *Medal of Honor Frontline* na época foi demais.

@ralphdro O que me surpreendeu mesmo foram os jogos de guerra do PS1. O primeiro *Medal of Honor* foi transcendental!!

Battlefield 1. Gosto da franquia, assim como também gosto de *CoD*. *BF1* me surpreendeu em termos de campanha e o multiplayer é sensacional.

@odineifs A boa e velha Square me surpreendeu com o saudoso *Vagrant Story*.



@simplicio23 *Black*, por conta dos gráficos. Era um jogo de Play 2 com gráficos de Play 3, além do cenário ser destrutivo.

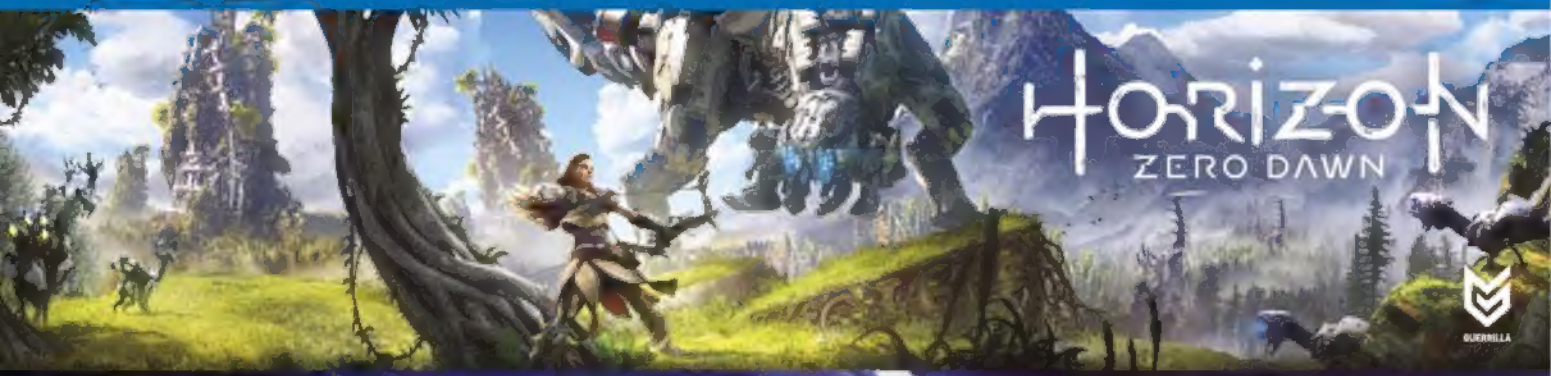
Queremos saber o que você pensa... @PlayOficialBR

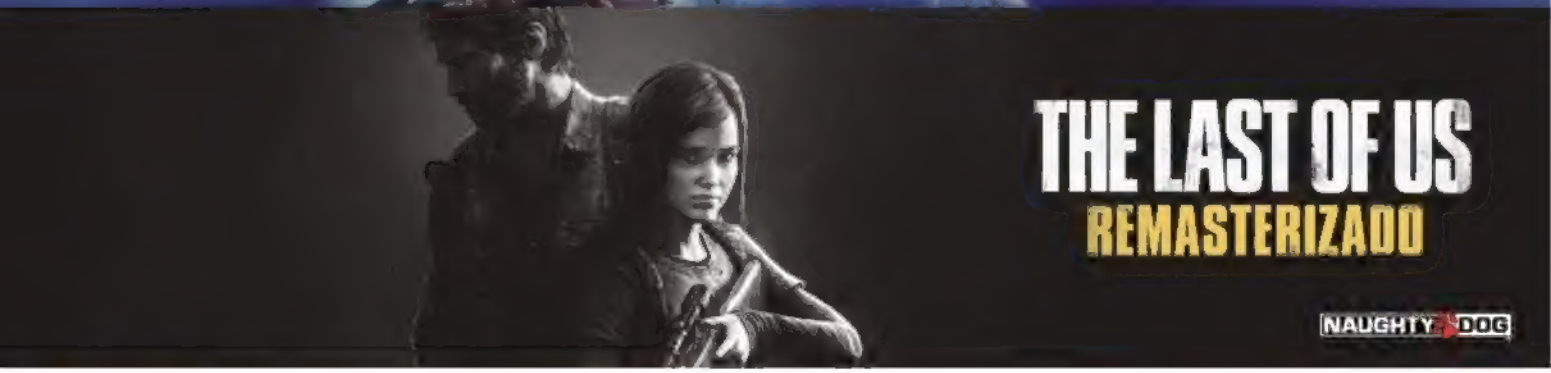
PlayStation.

VIVA MAIS EM ESTADO PLAY

PLAYSTATION.HITS BUNDLE

JOGOS INCRÍVEIS. **ENTRETENIMENTO SEM FIM.**





INCLUI 3 JOGOS

HORIZON ZERO DAWN, RATCHET AND CLANK, THE LAST OF US

+ UMA ASSINATURA POR 3 MESES NA PLAYSTATION®PLUS

PlayStation.Plus

10 - 16

©2017 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation" e o logotipo da família "PS" são marcas comerciais registradas e o logotipo "PS4" é uma marca comercial da Sony Interactive Entertainment Inc. Viva Mais em Estado Play é uma marca comercial de Sony Interactive Entertainment. Ratchet & Clank é uma marca comercial da Sony Interactive Entertainment LLC. Desenvolvido por Insomniac Games. The Last of Us é uma marca comercial da Sony Interactive Entertainment LLC. Criado e desenvolvido por Naughty Dog LLC. Horizon Zero Dawn é uma marca comercial de Sony Interactive Entertainment LLC. Desenvolvido por Guerrilla.

PlayStationBR PlayStation_BR @PlayStation_BR PlayStationBR blog.br.playstation.com

PLAYTEST

RAZER PANTHERA

Preço sugerido: US$ 200 (R$ 1.200 na loja oficial da Razer no Mercado Livre)

NOSSOS ESPECIALISTAS ESTÃO DE OLHO NOS MELHORES ACESSÓRIOS E EQUIPAMENTOS PARA EVOLUIR SUA EXPERIÊNCIA GAMER

3, 2, 1, fight!

O controle arcade da Razer para PS4 não é perfeito, mas é excelente

É bizarro lembrar que há menos de 10 anos era muito difícil achar um controle arcade bom de verdade que já viesse pronto. Jogos de luta estavam em baixa e os produtos bons de verdade eram feitos de forma artesanal. Hoje em dia existe um mercado bem sólido de sticks de alta qualidade, e Panthera é o primeiro produto da Razer para o PS4 nesse segmento.

Logo de cara, dá para ver que o Panthera não é muito diferente do Atrox, que a empresa lançou em 2015 para o Xbox One. O design é bem parecido e os botões Sanwa, de ótima qualidade e padrão para sticks competitivos, são os mesmos. Mas o Panthera vai além em alguns quesitos. Ele tem um peso considerável e é até mais pesado do que a maioria dos controles da finada MadCatz, mas ainda assim é totalmente tranquilo de usar no colo, como a grande maioria dos jogadores faz. Como ele é emborrachado na parte de baixo, também pode ser usado em uma mesa sem escorregar e sair do lugar. O tamanho do controle inteiro é adequado, talvez até um pouco mais compacto que o padrão dos sticks mais caros do mercado.

Ainda sobre o a parte externa, a parte de botões extras fica no centro, em cima. O Panthera funciona automaticamente no PS4 e PS3, contanto que você vire a chave adequada para cada console ali em cima. Todos os botões do DualShock 4 estão presentes, então você pode usar o botão Share e também usar o touchpad (que é um touchpad de verdade, em vez de só servir como botão). Há o botão de trava para botões não serem apertados

PSVR AIM CONTROLLER

Um dos lançamentos mais aguardados para a realidade virtual do PS4 é *Farpoint*, FPS que vai colocá-lo no meio da ação e que chega em maio. O PlayStation Move é mais do que suficiente para dar conta da simulação do ato de atirar com um rifle, mas você pode tornar isso mais realista com o Aim Controller pelo valor de US$ 60.

sem querer, e também o seletor de D-pad/analógico esquerdo/direito para a alavanca. Falando em apertar botões sem querer, o Options/Start e Share/Select estão na lateral do controle, em vez da parte de trás. Muitos preferem assim pois é mais difícil de acontecer algum acidente, como o joelho bater no start durante uma luta e pausar o jogo.

MUDE OS BOTÕES, NÃO A ARTE

Só há uma ressalva nessa parte toda, na verdade o maior problema do Panthera. Em uma era onde personalização é cada vez mais levada a sério e incentivada, não há um jeito fácil de mudar a arte esse stick. O desenho não é ruim e a cor é muito agradável, mas é uma pena que não dê para tirar a tampa de acrílico de forma simples para colocar ali o seu personagem preferido ou algo do tipo – algo que, aliás, era possível no Atrox.

Pelo menos, o resto é muito fácil de modificar. O Panthera abre como um baú, e ali os fios de cada botão estão codificados por cores para facilitar trocas, seja por estilo, preferência ou problemas. A parte de dentro também abriga um "bat top", que pode ser colocado no lugar da bolinha para deixar sua alavanca mais parecida com o padrão dos fliperamas americanos e brasileiros de outrora.

Também vem o cabo, que é solto e precisa ser encaixado cada vez que for usado, para melhorar a conservação. É algo preferível ao tradicional modo de um cabo saindo do controle, que pode enfrentar problemas ao enrolar etc. Nos nossos testes, ele nunca perdeu conexão, como aconteceu algumas vezes com o Atrox, o que é uma notícia muito boa. Mas mesmo assim, apesar de o cabo ter até um revestimento para ficar mais resistente, tome cuidado com o seu. Esses cabos não costumam ser vendidos separadamente, então, apesar de ser de encaixe e poder ser guardado com facilidade, se esse cabo quebrar vai ser algo tão chato quanto um cabo tradicional.

Outra reclamação é sobre o pistão usado para abrir o controle. Ele não parece tão resistente e existem muitos relatos na comunidade de jogos de luta sobre problemas com ele. Nós não tivemos nenhum tipo de problema, mas realmente esse pistão nos faz abrir o stick com um pouco mais de cuidado – o sistema do MadCatz TE2 parece mais seguro.

Os botões de funções extras ficam na lateral, longe dos botões de ação

O joystick e os botões podem ser intercambiados de acordo com seu estilo de jogo

O PANTHERA FUNCIONA AUTOMATICAMENTE NO PS3 E PS4 AO VIRAR UMA CHAVINHA

AO LADO DOS MELHORES

No que diz respeito a jogar, o Panthera não tem nenhum tipo de reclamação. É um controle muito gostoso de usar. Apesar de usar os mesmos botões e alavanca que o MadCatz TE2, ele nos pareceu um pouco mais gostoso de usar.

A alavanca não vem com o restritor quadrado, de quatro lados, que quase todo stick tem, mas com restrição de 8 pontas, que torna um pouco mais "leve" e costuma agrada a muita gente que jogava fliperama no Brasil sem restrição alguma. Obviamente, isso pode ser modificado, caso você queira suas quatro pontas de volta.

Também vale dizer que ele é muito confortável de jogar. Não poder trocar a arte é um ponto negativo, porém a parte positiva é que suas bordas são melhor trabalhadas e os pulsos podem repousar melhor de modo geral. Algumas sessões longas que costumam incomodar um pouco quem tem braços e mãos grandes parecem mais toleráveis com esse controle. Tudo sai de forma mais fluída e você deixa de prestar atenção na posição dos seus pulsos.

Qualquer arcade stick de alto padrão vai agir de uma maneira parecida: todos usam botões de qualidade e costumam durar por muito tempo. O Razer Panthera não deve em nada aos melhores do mercado, e é uma excelente opção agora que os populares sticks da MadCatz devem desaparecer aos poucos.

Existem algumas ressalvas, e com certeza existem sticks feitos artesanalmente levam a qualidade a outro nível, mas atualmente não dá para ter algo melhor e produzido em massa do que o Panthera... se você tiver os 200 dólares que ele custa lá nos EUA (aqui no Brasil certamente custa bem mais do que isso). Com esse monte de jogos de luta chegando ao PS4 nos próximos meses, não há opção melhor atualmente para quem quer levar o gênero mais a sério.

GARANTA SEU INGRESSO PARA O MAIOR EVENTO
DE TECNOLOGIA E SUSTENTABILIDADE DO BRASIL.

EXCLUSIVO: ESL ARENA PELA PRIMEIRA VEZ
NA AMÉRICA LATINA. PARTICIPE!

CADASTRE-SE NO SITE E SIGA-NOS NAS REDES SOCIAIS PARA
MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O PRIMEIRO LOTE DE INGRESSOS.

PARCEIROS DE MÍDIA E CONTEÚDO:

Abril MÍDIA · terra · FOLHA DE S.PAULO · ESL · IODICE SPORTS

GAMERS, GEEKS, YOUTUBERS, COSPLAYERS e as principais marcas de tecnologia reunidos em um evento de conscientização ambiental, novidades e um show de atrações.

PARCEIROS AMBIENTAIS

abinee · Green Election · SINCTRONICS · 30 · SOS Mata Atlântica · abrin · GEA

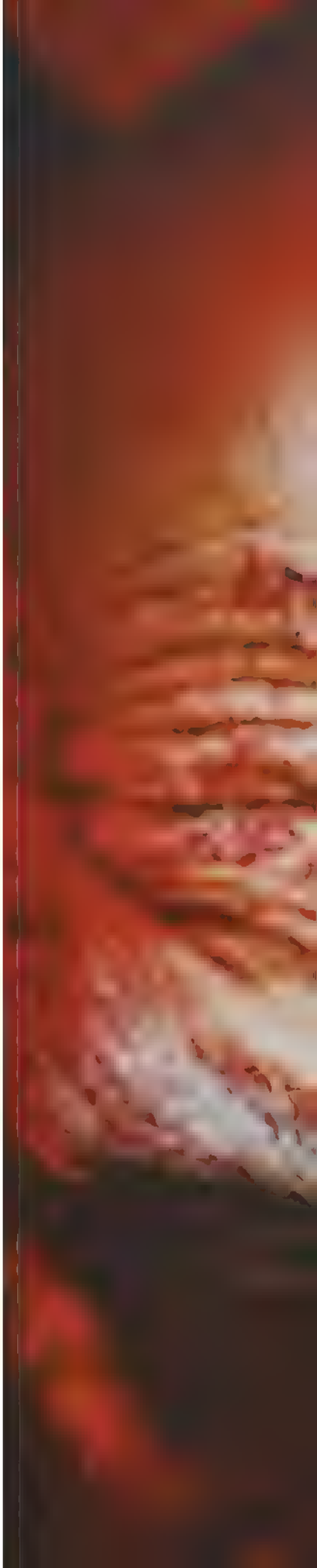
PUNHO DE FERRO

Katsuhiro Harada, um dos nomes mais respeitados do mundo da luta virtual fala sobre Tekken 7 e a evolução da série

Quem nunca passou por uma crise familiar? Isso é normal e costuma durar apenas um almoço de domingo. Os problemas dos Mishima, no entanto, nunca se resolvem com abraços e terapias de família, mas à beira de um vulcão, com sangue, demônios e promessas que rompem as barreiras dos jogos de videogame. *Tekken 7* está previsto para chegar ao PS4 no dia 2 de junho com um passo importante na história dessa complicada família. Para acalmar os ânimos e a nossa ansiedade, conversamos com Harada, o icônico produtor da série, para revelar os segredos do próximo grande capítulo da franquia.

PRO-BR: *Tekken 7* é o último capítulo da família Mishima?
Harada: Isso é algo que nem a gente pode prever. O que podemos adiantar é que a batalha entre pai (Heihachi Mishima) e filho (Kazuya Mishima) terá a sua conclusão, o que significa que um deles vai morrer. No entanto, pode surgir um personagem correndo por fora, alguém totalmente desconhecido dos fãs e que tenha o sobrenome Mishima. Existem outros membros dentro da linhagem dos Mishima além de Kazuya e Heihachi. De qualquer maneira, em *Tekken 7* a trama passará por grandes mudanças.

PRO-BR: Esta é a primeira vez que *Tekken* terá um modo história com cenas de corte. Esta é uma evolução natural da franquia ou uma resposta a rivais como *Mortal Kombat* e *Injustice*?
Harada: A primeira vez?! Talvez você devesse jogar novamente a franquia, do primeiro ao sexto jogo. *Tekken* foi o primeiro jogo de luta a usar sequências em CG pré-renderizadas, não apenas em sua abertura, mas também para os finais. Outros jogos de luta estavam focados somente em mecânicas, mas *Tekken*, mesmo lá no passado, colocava todo seu esforço nos elementos de história e se destacava do restante. *Tekken 4* já usava modelos in game para suas CGs, *Tekken 5* trazia elementos de história específicos, em que os personagens conversavam entre si antes das lutas (em tempo real), e *Tekken 6* apresentava o modo Campanha, mais focado em sua trama. *Tekken 7* pode ser considerado uma progressão natural na forma como contamos uma história. Posso dizer que fomos



A cara de mau, os óculos escuros e a pose de lutador podem intimidar, mas não se engane: Katsuhiro Harada é super solícito e atencioso com seus fãs

> **A BATALHA ENTRE PAI (HEIHACHI) E FILHO (KAZUYA) TERÁ SUA CONCLUSÃO, O QUE SIGNIFICA QUE UM DOS DOIS VAI MORRER**

influenciados por algumas mecânicas de luta de outros jogos, mas os demais jogos definitivamente foram influenciados por nós na percepção do quão importante é para os fãs contar uma história utilizando sequências em CG. Ficou bastante claro que líderamos as gerações no PS1 e PS2 no quesito modelos poligonais e em tecnologia de animação. Tenho a impressão de que os outros jogos de luta passaram a se preocupar com suas respectivas tramas só recentemente.

PRO-BR: O que você considera uma boa história para um jogo de luta?
Harada: Basicamente, a origem dos jogos de luta veio dos arcades, então conhecer a história não fazia parte direta da experiência de jogo para a maioria dos jogadores. Eles não faziam questão, em vez disso preferiam balanceamento e boas mecânicas de combate, já que os próprios jogadores podiam ser considerados os heróis de suas próprias histórias. Se houvesse uma maneira da história capturar esse elemento ao mesmo tempo em que elevasse as emoções entre o jogador e seu oponente humano, seria uma boa história. É bem difícil de conseguir isso. Mais do que tudo, acho que muitos momentos são baseados em lutadores reais e artistas marciais.

PRO-BR: O Akuma entrou na história oficial de *Tekken*. Isso foi planejado ou foi circunstancial, por conta da boa relação com a Capcom?
Harada: Este é um plano que foi concebido há sete anos. Estávamos trabalhando em *Street Fighter x Tekken* com a Capcom em 2010 quando tive uma ideia diferente: colocar parte da trama de *Street Fighter*, considerado a origem dos jogos de luta, dentro de *Tekken*. Achei que seria bem legal. Discuti a ideia com Ono San (Yoshinori Ono) por muito tempo. Insisti na ideia de que não gostaria de colocar o Akuma como um simples convidado, mas como um grande inimigo que precisava ser derrotado em *Tekken*. Certamente deixaria o Akuma como um grande "bad ass" em nosso jogo, e esperava que Ono nos deixasse tentar. *Tekken 7* foi anunciado no Evolution 2014, e a silhueta do personagem da Capcom atrás de Kazumi apareceu em nosso teaser, além de ser apresentado também na abertura da versão arcade de

Meio A crise entre membros da poderosa família Mishima vai causar mais uma morte em *Tekken 7* **Acima** Akuma é parte da história oficial (esq.) e Eddy Gordo voltou (dir.)

SAIBA MAIS

A TRAJETÓRIA DO HOMEM POR TRÁS DA SÉRIE TEKKEN

■ Nascido em Osaka, Harada cresceu em Nara até garantir sua vaga na Universidade de Waseda em Tóquio, para onde se mudou. Sua infância foi privada de jogos, isto é, pelo menos em casa, já que seus pais proibiam videogames. A saída eram suas escapadas em horários livres para as game houses japonesas os fliperamas.

■ Conquistou seu diploma em Psicologia, mas resolveu apostar em uma carreira como produtor de jogos na Namco (ainda sem Bandai) o que irritou profundamente seus pais. No entanto, logo no primeiro ano conquistou elogios e recomendações do presidente da empresa, o que alavancou sua carreira e garantiu a transferência para o departamento de desenvolvimento de jogos.

■ Harada esteve envolvido com *Tekken* desde o primeiro jogo, como produtor de projetos. Assumiu a direção da sua área a partir de *Tekken 3* e, desde *Tekken Tag*, passou a cuidar também da criação e da supervisão da série.

Tekken 7 [Akuma apareceu in game apenas em 2016]. Por meio dos nossos passos cuidadosamente planejados, conseguimos deixar a comunidade dos jogos de luta bastante empolgada.

PRO-BR: Como é para balancear o elenco entre personagens inéditos e retornos já esperados?
Harada: Precisamos considerar os títulos anteriores. Fico imaginando quantos jogos já foram criados e também deixaram de existir dos anos 90 até os dias de hoje. Independentemente disso, continuamos lançando nossos títulos por mais de 20 anos dentro de um mercado extremamente competitivo. O que eu tenho como meta desde sempre é ter bons resultados. Sempre escutamos o que os fãs têm a dizer. Algumas vezes temos que ultrapassar suas expectativas, outras vezes temos que surpreendê-los. Seria muito fácil se o feedback do jogador fosse sempre a resposta correta, porque aí deixaríamos o trabalho para eles. Mas nunca é tão simples. Trabalhar no balanceamento dos personagens é sempre uma tarefa muito difícil.

PRO-BR: O Brasil é um bom campo de pesquisas para personagens?
Harada: Não estávamos muito familiarizados com a América do Sul quando criamos Eddy, mas sabíamos um pouco mais sobre o Brasil, então usamos essa base para a criação da imagem de Eddy Gordo. Em relação a Katarina Alves, quando visitei a Brasil Game Show em 2012, eu vi alguém em São Paulo que me deu a inspiração para a personagem.

PRO-BR: O que você acha imprescindível dentro de um jogo de luta para a fidelização?
Harada: Acho que a maioria das pessoas escolhe um jogo de acordo com o seu balanceamento ou com o nível de estratégia, mas eu penso um pouco diferente. É claro que esses elementos são importantes, mas não estão no topo da minha lista. Acho que o principal elemento é quão satisfatório ele se mostra e, é claro, o impacto visual e o feedback quando acertamos um oponente ou somos atingidos por ele; esse elemento em específico foi aperfeiçoado em *Tekken 7*. Porém, também trabalhamos bastante em tentar deixar o jogo acessível e fácil de ser acompanhado por jogadores que não estão muito familiarizados com as mecânicas de *Tekken*, para que possam se divertir também ao assistir às partidas, criando um tipo de empolgação parecida com a dos jogadores que estão disputando.

PRO-BR: Jogos de luta são um gênero que não muda muito por causa da sua própria essência. Com a busca dos desenvolvedores de jogos por mecânicas inovadoras, o gênero das lutas virtuais terá seu espaço garantido no futuro?
Harada: Acho que essa análise básica para o gênero dos jogos de luta não está correta. Por exemplo, meu gênero favorito é FPS, que não mudou seu sistema básico de "mirar e atirar". Recentemente, o investimento para o desenvolvimento de jogos FPS cresceu para que melhores gráficas e custcenes em CG pudessem ser produzidas, mas o sistema de jogo continuou o mesmo, com o acréscimo de várias novidades que não mudaram o jogo em si.

Mesmo para os jogos de ritmo, o tema original de apertar botões no tempo correto nunca mudou. As comunidades de jogadores vêm se aperfeiçoando cada vez mais, ao passo que o sistema de jogo original ainda mantém o seu apelo. A composição básica nunca muda. A indústria de jogos não está sofrendo para encontrar formas inovadoras para criar games e jogá-los, mas sofre para criar novos gêneros. Não é difícil evoluir um determinado tema. Um dia, se um jogo de luta resolver inserir um tipo de quiz em que as respostas certas do jogador aumente o dano do seu personagem, e depois uma parte do jogo em que ele precise cantar no final da luta para reverter uma situação de derrota, eu poderia dizer "Isso é uma novidade, o gênero está evoluindo". Se você vai se divertir ou não com as mudanças, de nada importa se for revolucionário.

PRO-BR: Com o crescimento dos eSports, você acha que os jogos de luta vão crescer nessa cena competitiva? Afinal, esse gênero é a verdadeira metáfora das artes marciais (treine e se aprimore, sem atalhos), o que pode desencorajar alguns novatos.
Harada: Acredito que você queira dizer que jogos de luta são difíceis. Eu diria que eles são difíceis desde a sua criação. Mesmo o primeiro *Street Fighter* exigia o mesmo nível de técnica e estratégia que hoje em dia. O que mudou é que a comunidade cresceu e amadureceu, e isso fez com que os jogadores ficassem muito bons. Para ser honesto, o mesmo aconteceu com o FPS. Eu amo *Call of Duty* e *Battlefield*, mas o mundo mudou completamente nesses anos em que não pude jogar online porque estava ocupado com o trabalho. Agora é bastante comum eu ser eliminado poucos segundos após entrar no mapa, do nível de ser assassinado silenciosamente por alguém com uma faca. A diferença entre ser derrotado após cinco minutos de jogatina ou apenas alguns segundos muda a forma como o jogador casual aprecia o jogo. Na minha época não tinha YouTube para assistir vídeos de gameplay ou chat por voz. Existem muitas maneiras de se aperfeiçoar hoje em dia, então não concordo que não haja atalhos para ficar bom. Tem muita informação na internet e você pode até pedir para alguém de outro país ensinar você online. E para ser honesto, acho um pouco estranho o termo "eSports" para os jogos de luta. Os jogos de luta já mantinham uma comunidade competitiva com seus próprios torneios muito antes do e-sport ser alguma coisa.

PRO-BR: Em sua juventude, você era ligado ao universo dos arcades?
Harada. Eu cresci em uma casa onde videogames eram proibidos, então a única forma que encontrei para manter meu vício por jogos era visitar as casas de fliperamas nos períodos entre o colégio e outras atividades. No entanto, os jogos de luta ainda não estavam em voga na minha época de escola. *Street Fighter II* foi lançado um pouco depois de eu ter me tornado um universitário. Pouco depois disso, comecei a trabalhar na indústria de jogos. Quando era criança, gostava muito dos jogos do Yu Suzuki, *Outrun* e *After Burner*, além de *1942* da Capcom. Mas acho que o que mais joguei foi *Double Dragon*. No último estágio, você podia lutar contra um amigo, então acho que posso dizer que essa foi minha primeira experiência com jogos de luta.

CONSOLE PS4 / **LANÇAMENTO** 14 DE NOVEMBRO
PRODUTORA EA DICE / **DISTRIBUIDORA** WARNER GAMES

STAR WARS BATTLEFRONT II

Testamos a força dessa continuação e o seu tão desejado modo história

Tiros de blaster voam em torno de um soldado imperial na Lua Florestal de Endor. Enquanto ele recarrega seu rifle, soldados rebeldes aparecem de todas as direções. Esses deveriam ser seus momentos finais. Mas toda vez que ele tenta mirar em um dos inimigos, eles são acertados antes por tiros de plasma misteriosos e caem no chão. O Esquadrão Inferno então aparece, revelando de onde vinham os disparos. Claro que seus esforços são em vão, já que todos eles testemunham o fim da guerra com a explosão da Estrela da Morte acima deles. Em *O Retorno de Jedi*, essa é uma vitória histórica para a Rebelião. Como o início da história de *Star Wars Battlefront II*, esse evento é um catalisador para um tipo diferente de jornada do herói.

Iden Versio é a líder do Esquadrão Inferno, um grupo de Stormtroopers de elite criado exclusivamente para essa história. Versio é a protagonista da corajosa campanha da estreia da produtora Motive, que nos leva a lutar contra a Rebelião depois da destruição da segunda Estrela da Morte. Ela é apenas uma das muitas mudanças que a DICE, a Motive e a Criterion estão fazendo para garantir que a continuação de *Battlefront* seja melhor que o jogo anterior em todos os aspectos possíveis.

PRAZERES IMPERIAIS

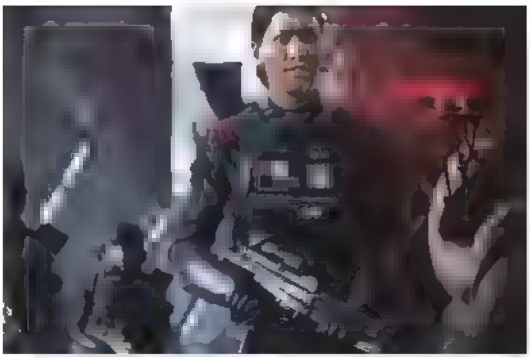
Essa sequência começa pelo topo da lista de desejos de quase todos os amantes da Força. Uma história que coloca o jogador no coração do Império Galáctico. Depois de anos de histórias sobre a Rebelião teremos uma perspectiva diferente na batalha pela galáxia. Por que essa mudança? O diretor Mark Thompson, da Motive, explica: "O Império sempre é apresentado como uma fachada fria. Nós nunca entendemos quem eles são como pessoas, como essa organização funciona, como é crescer na galáxia e como é ter a perspectiva de que o Império representa ordem e estabilidade, e que o verdadeiro caos vem da Rebelião."

Isso significa conhecer novos planetas, e Thompson descreve Vardos, um mundo criado para

STAR WARS
TTLEFRONT II
EA
O NOVO EPISÓDIO VAI MOSTRAR O PONTO DE VISTA DO IMPÉRIO DE STAR WARS

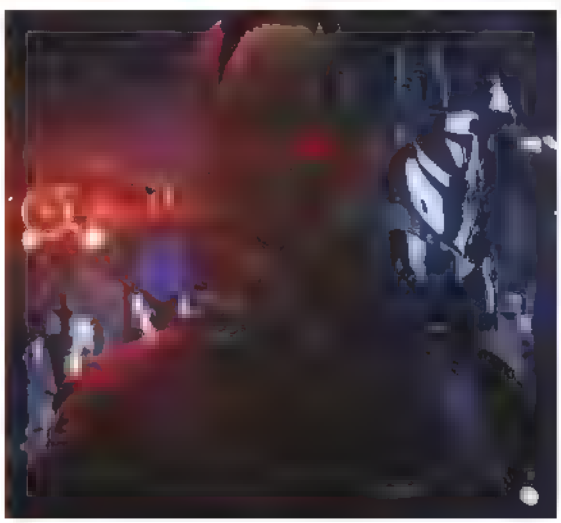
Um livro que também será lançado mostrará o Esquadrão Inferno enfrentando a milícia de Saw Gerrera, personagem de *Rogue One*

Iden Versio, líder do Esquadrão Inferno, é interpretada pela atriz Janina Gavankar, de *True Blood* e *Sleepy Hollow*

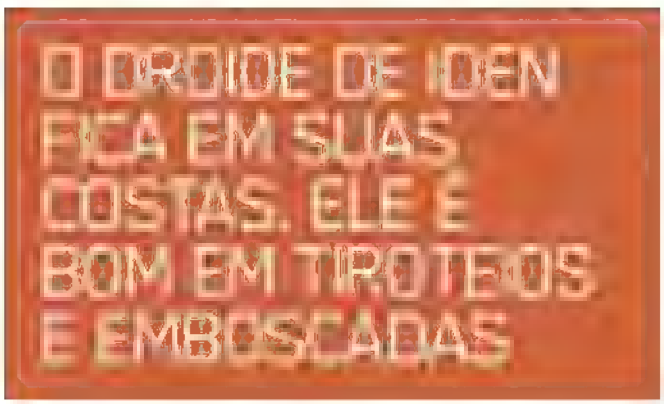


Já estamos contando os dias para jogar bombas de prótons e esquivar dos tiros de X Wings e TIE Fighters

O modo cooperativo em tela dividida também fará parte de *Battlefront II*



A pré-venda garante roupas exclusivas para Kylo Ren e Rey



para *Battlefront II*. "Esta é uma utopia imperial, um lugar em que os cidadãos do império podem crescer achando que ele é bom", diz Mark. As artes conceituais que vimos não são suaves. Prédios brutais e cinzas dominam o cenário, exibindo bandeiras com o símbolo do Império. Algumas cerejeiras vermelhas adicionam um pouco de cor, mas esse é o lar de Iden e um resumo da ordem perfeita dos governantes da galáxia.

UM COM A FORÇA

Nada representa um perigo maior a esse estilo de vida que a destruição da segunda Estrela da Morte, e é aqui que a jornada desses Stormtroopers de elite começa. Paola Jouyaux, produtora da Motive, explica o objetivo do estúdio. "Em termos de estrutura das fases, queremos trazer uma experiência de mundo aberto na campanha porque isso oferece mais possibilidades de liberdade para o jogador."

Com a história abrangendo os 30 anos entre *O Retorno de Jedi* e *O Despertar da Força*, essa filosofia se estende para a forma como Iden enfrentará os rebeldes. Thompson descreve a protagonista como um híbrido de piloto de TIE Fighter e comandante, o que significa que ela é tão habilidosa nos controles de uma nave imperial quanto é eficiente com um blaster na mão enquanto se infiltra entre os rebeldes. Ela também tem um aliado mecânico na forma de um pequeno droide em suas costas, que pode gerar um escudo ou abater inimigos, o que faz R2-D2 parecer um balde de ferrugem bem inútil.

Mesmo nesse estágio inicial, Iden é uma personagem flexível que possui a combinação ideal de habilidades para levar a briga de volta à Rebelião. O que faz tudo ser mais surpreendente é que a campanha não pertence apenas a ela. Certos momentos da história permitirão que você controle personagens icônicos como Luke Skywalker e Kylo Ren, o que Jouyaux explica como uma forma de "prover um bom treinamento para o multiplayer e, da mesma forma que os filmes mudam entre o protagonista e o antagonista, isso permite que você tenha uma perspectiva diferente da situação". De várias formas, também captura a emoção do multiplayer. Você está no meio da ação e recebe a chance de virar a mesa.

DE ZERO A HERÓI

É claro que a atração de *Battlefront* é o fato de que você está vivendo o sonho de ser um herói de *Star Wars*. Quando se trata do multiplayer, a DICE sabe muito bem o que funcionou e o que não deu certo no primeiro jogo. O sistema de pegar tokens para se tornar um dos heróis é um desses exemplos. O diretor de criação Bernd Diemer tem uma afirmação dura sobre esse sistema. "Descobrimos que ele favorece os jogadores mais habilidosos ou sortudos, então não é muito justo." Em *Battlefront II*, você tem a chance de se tornar um herói por meio de um sistema baseado em recursos. Os detalhes ainda estão sendo acertados, mas a ideia é de que os jogadores possam ser recompensados pelo que eles fazem em vez de apenas achar um ícone.

Essa não é a única mudança no funcionamento dos heróis, e Diemer promete que eles terão mais peso no mundo dessa vez. Essa mudança foi criada graças ao trabalho de trazer Darth Maul para o jogo. "Ele deu a direção apenas por sua personalidade, pois precisa ser bem direto e impactante fisicamente, senão ele não seria Darth Maul." Estamos curiosos para saber quanto peso Yoda terá enquanto pula pelos mapas.

Acima disso, cada herói, soldado e veículo terão um sistema de progressão que permitirá um toque pessoal. Heróis terão modificadores de habilidades que podem, por exemplo, estender seu alcance ou permitir uma movimentação mais rápida. Diemer diz que "o sistema de melhoria é outra ideia que nasceu do desejo de dar não apenas mais escopo ao jogo, mas também mais profundidade".

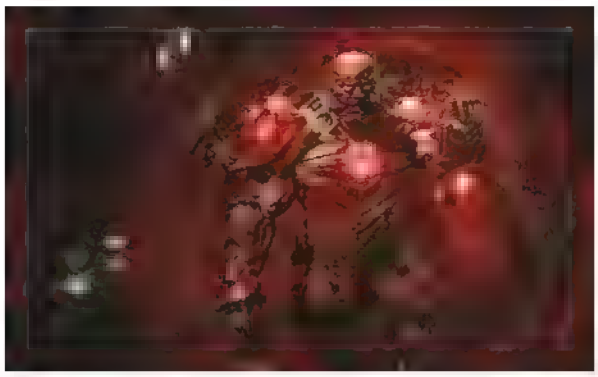
ACERTE OS TIROS

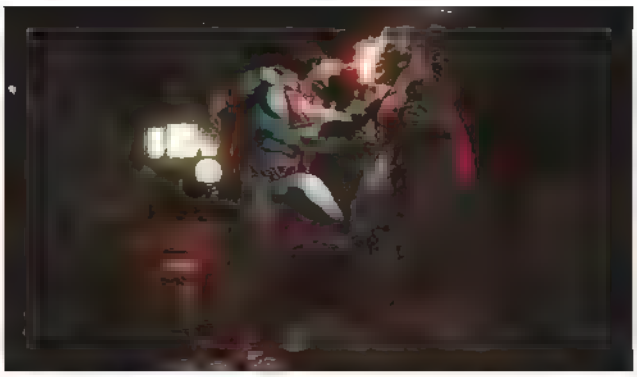
Enquanto a presença de personagens icônicos será aumentada, você ainda gastará a maior parte do seu tempo como um soldado, e há grandes mudanças nisso também. Agora existem quatro classes (Oficial, Assalto, Pesado e Especialista) que obrigam os jogadores a formarem equipes. "O legal é que isso foi uma consequência de fazer os heróis estarem mais presentes no jogo. Era preciso dar algo para os soldados se tornarem melhores. Melhorias são uma coisa, mas trabalho em equipe é outra bem diferente", explica Diemer.

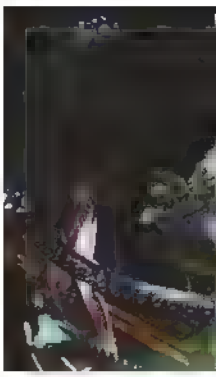
Onde as batalhas vão rolar dessa vez? A boa notícia é que Endor, Hoth, Yavin e Mos Eisley retornarão da trilogia original. Além disso, haverá mapas das novas trilogias. A capital de Naboo, Theed e o planeta chuvoso de Kamino representarão as prequelas. O planeta floresta de Takodana e a Base Starkiller de *O Despertar da Força* participam da lista de mapas. Já é possível perceber uma quantidade maior de locais para as batalhas do que os disponíveis no lançamento do primeiro *Battlefront* da DICE.

É aí que as batalhas espaciais entram. O produtor executivo Matt Webster explica que seu trabalho na Missão VR X-Wing do *Battlefront* anterior ajudou a criar o design do combate espacial na sequência. "Tudo começa na sensação que essas naves passam entregando a fantasia de estar na batalha." Considerando o quanto foi divertido pilotar uma X-Wing em VR, estamos muito animados com os combates espaciais para 24 jogadores que também incluem naves de heróis. É claro que a Millenium Falcon será uma delas.

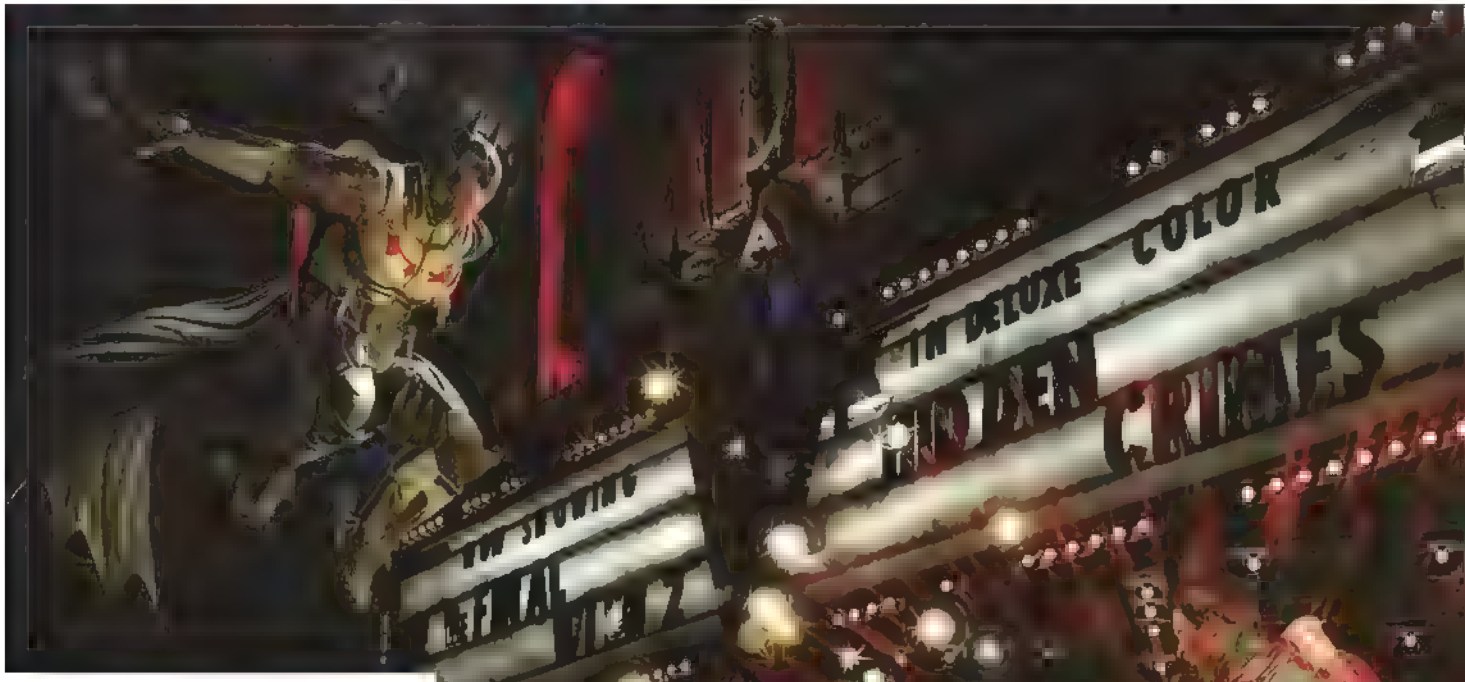
Tudo isso completa uma proposta impressionante. Há uma campanha que oferece uma aventura inesperada e apresenta a história daqueles que acreditavam no Império. O multiplayer bebendo da fonte que faz o *Battlefield* da DICE ser tão especial, colocando ênfase no trabalho em equipe sem sacrificar os momentos maravilhosos de *Star Wars*. Junte isso com batalhas espaciais criadas pelo estúdio que trouxe *Burnout* ao mundo. A era dos Jedi pode estar chegando ao fim, mas a era de *Battlefront II* parece que vai durar bem mais.



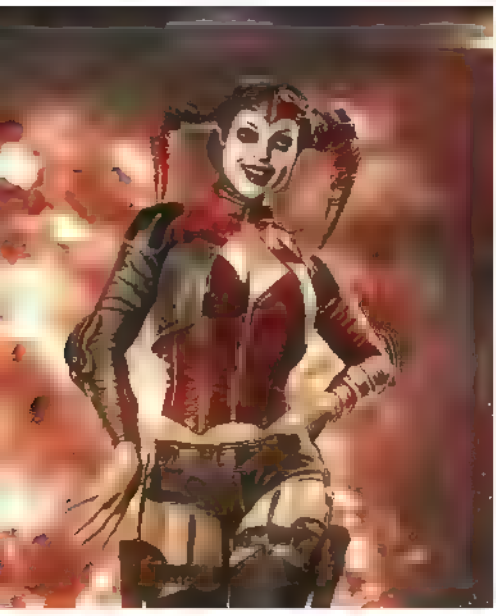




Os ataques especiais são o grande charme da franquia e incluem inimigos jogados no Sol, viagens no tempo e monstros marinhos famintos



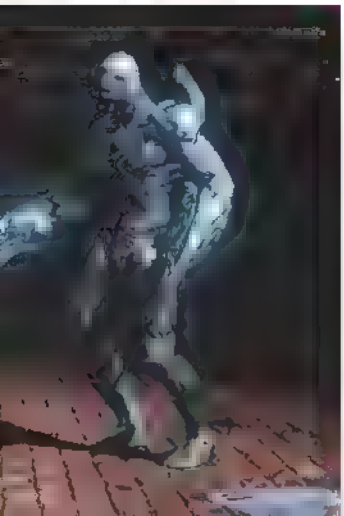
Apesar de grande variedade de armaduras, os lutadores nunca ficam totalmente descaracterizados



Acima Existem várias versões da Arlequina, incluindo essa que remete ao seu traje clássico

VERSÃO BRASILEIRA

Como já é tradição nos jogos da Warner, a edição exclusiva vendida no Brasil conta com dubiagem em português, com as vozes de Marcio Seixas como Batman, Guilherme Briggs como Superman Priscila Amorim como Mulher-Maravilha, Iara Riça como Arlequina e vários outros dubladores que já trabalharam nas animações da DC, fazendo personagens ficarem ainda mais reconhecíveis para os fãs brasileiros Além disso, quem comprar no lançamento ganha o Blu-Ray do filme de animação Liga da Justiça Sombria, lançada recentemente nos EUA e também dublada em português – esse combo é uma edição limitada que deve acabar rápido. Tanto a edição normal quanto a limitada custam R$ 250



CONSOLE PS4 / **LANÇAMENTO** 16 DE MAIO / **PRODUTORA** NETHERREALM / **DISTRIBUIDORA** WARNER GAMES

INJUSTICE 2

O combate supremo que vai abalar o universo DC

O destaque de *Injustice 2* fica por conta de seu inédito sistema de equipamentos. Ao lutar na campanha e em outros modos do jogo, você é recompensado com peças únicas que podem ser equipadas pelos personagens em cinco espaços diferentes capacete, peito, braços, pernas e acessório. Assim, personagens ganham melhorias em sua força, defesa e saúde, além de habilidades especiais. Alguns equipamentos podem adicionar animações para ataques especiais ou aumentar o ganho de experiência e dinheiro.

Um dos itens de equipamento mais importantes é o acessório, que varia entre os personagens. Basicamente, você pode trocar algum item característico do personagem – como o escudo e a espada da Mulher Maravilha e o símbolo do Superman – por uma variante que altere seu estilo de ataque. Os equipamentos podem ser usados em conjunto com outros para criar roupas completas que, além de alterar a aparência do herói ou vilão, dão bônus e ataques melhorados. Conseguir todas as cinco partes da Armadura de Kriptonita do Batman, por exemplo, faz com que o ataque Enxame de Morcegos tenha um alcance muito maior que a versão padrão.

JOGOS MORTAIS

Os equipamentos não são a única melhoria presente em *Injustice 2*. Alguns recursos presentes no jogo anterior foram revitalizados para trazer uma versão mais dinâmica do combate do jogo original. Os golpes com interação nos cenários, que funcionaram tão bem na primeira versão a ponto de serem adotados por *Mortal Kombat X*, retornam mais ágeis. No entanto, alguns desses golpes interativos agora podem ser defendidos pelos adversários, o que evita aquela corrida para ver quem usa os trunfos primeiro. As épicas transições de cenário também estão de volta, ainda mais exageradas. Você pode, por exemplo, arremessar adversários para serem engolidos por monstros gigantes em Atlântida, atropelados em Metrópolis ou simplesmente fazê-los atravessar uma sala de cinema em Gotham.

Injustice 2 tem maior velocidade de movimentação do que o anterior. Agora é possível executar combos e malabarismos com os adversários com mais facilidade. Justamente por isso, a NetherRealm incluiu dois novos movimentos defensivos no arsenal de todos os lutadores. O primeiro é o Rolamento Evasivo, que permite esquivar para trás durante um combo, tornando o personagem invencível durante a ação em troca de uma das três barras de especial. Em segundo lugar, há a Recuperação no Ar, que retira seu lutador do meio de um juggle (sequência em que o personagem está apanhando e fica pingando como uma bola), mas que não o deixa invulnerável e custa duas barras de especial.

Assim como o jogo anterior, não poderiam faltar os poderosos ataques especiais. Cada lutador traz um movimento especial poderoso que retira boa quantidade da vida do adversário. A Mulher Gato, por exemplo, usa a moto para atropelar o oponente e a arremessa para fazer o veículo explodir enquanto faz uma pose, uma referência à cena de abertura de *Matrix Reloaded*.

BEM-HUMORADO

Injustice 2 também conta com vários diálogos antes, durante e depois das lutas. Quando se coloca Superman para enfrentar Gorila Grodd, por exemplo, a luta começa com uma discussão entre os dois sobre quem governaria o planeta. Já a Mulher-Leopardo avisa que a Mulher Gato é muito domesticada. Isso também ocorre nos momentos de Clash no meio da briga, em que os dois personagens testam suas forças um contra o outro. "Para de tentar matar", a Arqueira reclama quando enfrenta a Mulher Maravilha. São pequenos detalhes que tornam as lutas mais divertidas e fazem o jogador querer experimentar todas as combinações possíveis.

Com uma curva de aprendizado tão leve quanto os jogos últimos da NetherRealm, *Injustice 2* garante que qualquer um comece a jogar sem problemas. Ao mesmo tempo, jogadores competitivos conseguirão analisar e criar estratégias diferentes com as milhares de combinações de equipamentos possíveis. O jogo terá um total de 38 personagens, a maior lista de heróis e vilões da DC reunidos em um jogo de luta. Muitos deles ainda não foram anunciados, mas é certo que alguns estarão disponíveis apenas por meio de DLCs. ■

ENTREVISTA

John Edwards, chefe de design da NetherRealm, explica como fazer de Injustice 2 um jogo de luta para todos

PRO-BR: O modo história parece mais cinematográfico. O que mudou?
John Edwards: Além da duração da história – a maior até agora –, a grande diferença é que em vários pontos da história o jogador pode escolher qual personagem quer usar para avançar.

PRO-BR: É difícil criar centenas de equipamentos para cada lutador. Como vocês encontraram visuais que se encaixassem com os diferentes personagens?
JE: O desafio além da grande quantidade de conteúdo produzido, foi criar uma variedade que não só combinasse com outras peças de equipamentos, mas que também fosse algo que os personagens usariam. Buscamos ter certeza de que o Batman, por exemplo, sempre fosse reconhecível – mas ainda houvesse variedade suficiente para que ele não tenha a aparência do Batman de outro jogador.

PRO-BR: Provavelmente, é impossível equilibrar tudo, então vocês vão deixar os jogadores explorarem ao máximo o sistema de equipamento ou não deixarão personagens ficarem mais fortes que a versão padrão?
JE: O equipamento tem um papel importante em *Injustice 2* especialmente no conteúdo para um jogador, mas também suporta outros modos de jogo e até o competitivo online. Sabemos que uma parte dos jogadores vai querer testar suas habilidades sem que o equipamento, estatísticas e habilidades façam parte da equação, então incluímos maneiras fáceis de garantir que todos possam jogar como quiserem. Mesmo com as estatísticas e equipamentos desativados, o jogador ainda tem o benefício dos visuais, então o sistema tem valor para todo mundo.

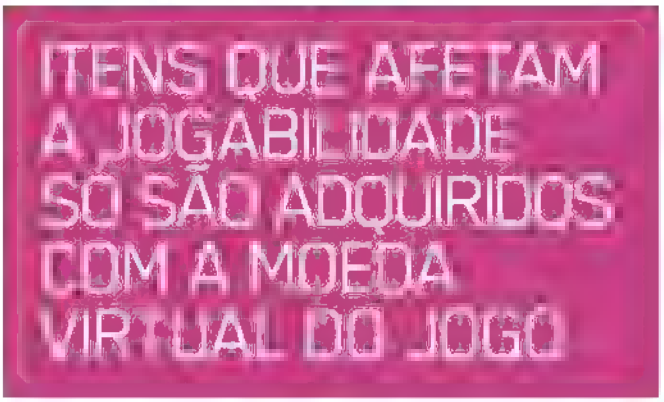
PRO-BR: Como funcionam as microtransações?
JE: Fomos cuidadosos para que não haja forma dos jogadores usarem dinheiro de verdade para comprar itens que afetem a jogabilidade, como os equipamentos e habilidades. Todos esses itens são destravados ao jogar ou por meio das Mother Boxes que são o nosso equivalente às caixas de itens. As Mother Boxes são entregues como recompensa e podem ser compradas com Créditos, a moeda do jogo. Como não há forma de converter dinheiro de verdade em Créditos, não há como o jogador pagar para ganhar. Se quiser equipamento em *Injustice 2* terá que fazer do jeito antigo e lutar para ganhar, como todo mundo.

PRO-BR: Qual é a principal diferença entre desenvolver *Injustice* e *Mortal Kombat*, além de diminuir a violência?
JE: Talvez a grande diferença é que, em *Mortal Kombat*, nós trabalhamos no design de personagens que temos total controle criativo. Podemos mudar tudo neles. Em *Injustice* estamos usando um universo e personagens que já foram estabelecidos por décadas e precisamos trabalhar dentro desses parâmetros. Isso pode parecer muito restritivo, mas a DC Comics tem uma quantidade maravilhosa de heróis e vilões incríveis para escolher. É renovador poder procurar no passado e redescobrir poderes e aspectos de personalidades para usar em um videogame.

PRO-BR: *Injustice 2* vai mais fundo no elenco do que o jogo anterior. Houve alguma resistência da DC para usar os personagens?
JE: Nossa relação com a DC é incrível e é muito bom trabalhar com eles. Geralmente, se nós da NetherRealm damos uma ideia eles tentam tudo que podem para permitir que façamos o máximo com ela. Nos casos em que não podemos, eles nos dão sugestões e alternativas que costumam ser boas ou até melhores do que a nossa sugestão inicial.

PRO-BR: *Injustice: Gods Among Us* gerou uma série de quadrinhos aclamada. Vocês estão continuando a história no mesmo universo e há outra HQ a caminho. Como é ter criado um novo universo para a DC?
JE: Essa foi uma das coisas mais surpreendentes que surgiram em *Injustice: Gods Among Us*. Geralmente, quando você vê que um videogame terá um quadrinho baseado nele costuma ser apenas uma edição que é usada só como item promocional. Ver a série em HQ de *Injustice* continuar popular até hoje é meio surreal.

John Edwards ajudou a criar o universo que virou uma HQ consagrada



Além de equipamentos, é possível adquirir habilidades para os lutadores

SNIPER GHOST WARRIOR 3

SEASON PASS EDITION

LANÇAMENTO
28 DE ABRIL

#SGW3 #BEMORE

UM MUNDO ABERTO E IMPLACÁVEL,
ONDE VOCÊ ESCOLHE SEU
CAMINHO E A SUA HISTÓRIA

14

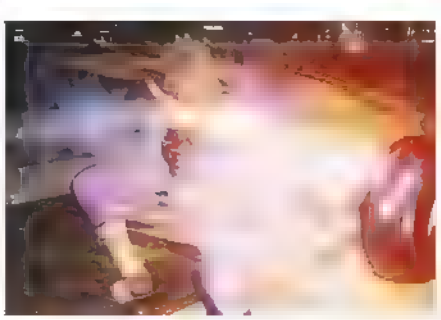
Sniper: Ghost Warrior 3 © 2015 CI Games S.A., all rights reserved. Published and developed by CI Games S.A. Sniper Ghost Warrior 3 is a trademark of CI Games S.A. Portions of this software are included under license.

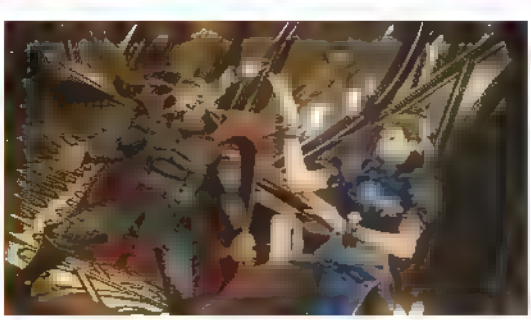
PS4 XBOX ONE CI GAMES

O Strider vai precisar de mais que isso para enfrentar o Hulk de *Infinite* – o personagem mais forte e apelão da demonstração. Já o Thor e a Miss Marvel parecem mais aptos

FUSÃO

Pouco se sabe sobre a história preparada pela Marvel para o jogo, mas o resumo é que os universos da Marvel e da Capcom estão se fundindo. Com isso, o inimigo UltronSigma – fusão de Ultron com o Sigma de Mega Man X – quer se aproveitar para acabar com os outros mundos e tomar o controle do universo. O que é legal nisso tudo é que os cenários e outros detalhes levam essa situação toda de fusão em consideração. Um dos cenários se chama XGard, e é uma mistura de 21XX, de Mega Man X, com a Asgard de Thor. Os outros dois cenários que vimos eram mais normais (a sala de reunião dos Vingadores e a sala do trono de Odin), mas haverá mais locais que seguem a ideia de XGard





CONSOLE PS4 / **LANÇAMENTO** 19 DE SETEMBRO / **PRODUTORA** CAPCOM / **DISTRIBUIDORA** WARNER GAMES

MARVEL VS CAPCOM INFINITE

Mais acessível, o clássico crossover tenta se reinventar

Finalmente testamos *Marvel vs Capcom: Infinite* para saber o que mudou, o que continua igual e qual é a visão geral da Capcom e da Marvel para o futuro dessa franquia.

A palavra dita pela Capcom o tempo todo é "acessibilidade". Até mesmo o nome do jogo é baseado nisso. Em vez de ser chamado de *Marvel vs Capcom 4*, o nome *Infinite* foi dado para não desanimar novos jogadores, que talvez fossem desencorajados ao ver que este é o quarto jogo de uma série. Os detalhes para agradar novatos estão por toda parte: os personagens da Marvel estão mais parecidos com suas versões do universo cinematográfico e o esquema de controles foi simplificado. Isso não é necessariamente ruim, e era de se esperar que a Marvel só faria uma nova versão se pudesse incluir algo mais condizente com seu status atual.

Além do visual, o jeito de jogar foi bastante modificado – outro motivo para não chamarem o jogo de *MvC4* é que tudo está bem diferente do resto da série, e um pouco mais voltado para o estilo de *Tatsunoko vs Capcom*, lançado para o Wii em 2009. O esquema de luta não é mais três contra três – são apenas dois personagens para cada lado, e não existem mais "Assists", em que o lutador reserva aparece para dar um golpe de ajuda e vai embora. Agora, basta escolher dois lutadores, uma pedra do infinito (mais sobre isso daqui a pouco) e ir direto para a luta.

Assim, o jogo fica mais prático para qualquer um pegar e jogar. O esquema de controle mudou para algo mais parecido com *MvC2*: há dois botões de soco e dois botões de chute em vez do esquema "ataque fraco, médio, forte e especial" do terceiro jogo. Além desses botões de ataque, existem outros dois: um para usar o ataque especial da sua pedra do infinito, e outro para trocar de personagem. É este último botão que muda totalmente o jeito de jogar da série. Agora, no meio de qualquer combo, basta fazer a troca de personagem para que o outro entre, pronto para continuar o ataque. Isso pode ser feito a praticamente qualquer momento – exceto por poucos segundos logo depois da entrada do personagem. É um tanto semelhante ao que acontece em *Street Fighter X Tekken*, só que com muito mais combos aéreos e especiais malucos. O parceiro pode até ser chamado enquanto você solta um golpe especial ou faz um combo aéreo (mas ele sempre vai entrar correndo no chão).

ELENCO CURIOSO

E com quem você vai lutar, afinal? O elenco de *Infinite* é bem variado, mas os personagens que vimos, por enquanto, não são tão diferentes do que havia no jogo anterior. Na demo testada, havia 13 dos 14 lutadores revelados até agora. No time da Marvel: Capitão América, Homem de Ferro, Miss Marvel, Thor, Hulk, Gavião Arqueiro, Rocket Racoon e Ultron. Do lado da Capcom: Ryu, Morrigan, Mega Man X, Chun-Li, Strider e Chris Redfield. Apenas Rocket Racoon não estava disponível para teste, mas ele já apareceu em um vídeo recente.

Existem alguns elementos curiosos a se notar. O design dos personagens realmente está mais voltado aos filmes da Marvel ou aos quadrinhos mais recentes, como é o caso do Gavião Arqueiro. Também dá para ver que muitos dos personagens parecem ter vindo direto de *Marvel vs Capcom 3*. O visual é devidamente bem adaptado ao estilo atual, que parece um pouco menos com uma história em quadrinhos, mas as animações são quase idênticas – a movimentação do Ryu, os golpes da Morrigan... é tudo igualzinho.

A situação é ainda mais grave em outros casos. Estamos falando da Capitã Marvel. Ela é uma das três personagens totalmente novas do jogo até agora, ao lado de Ultron e Mega Man X. Mas, na verdade, ela não é tão nova assim. A maioria de seus golpes vem diretamente do Nova, lutador de *Ultimate Marvel vs Capcom 3*. Até golpes mais simples, como a rasteira, são iguais.

Isso dá a entender duas coisas: a Marvel deve tirar quem não é relevante ao seu universo de filmes e substituir por personagens mais importantes (portanto, o sonho de ver Wolverine e Magneto pode estar morto). E, também, que talvez este projeto não tenha um orçamento tão alto, já que essa é quase uma troca de skin entre Nova e Capitã Marvel, sem falar nos outros lutadores bem parecidos com os do jogo anterior. Se o jogo for bom, isso não importa muito, mas é importante observar.

PEDRAS PRECIOSAS

As joias do infinito são a maior novidade na parte de gameplay e servem tanto como um jeito fácil de aumentar o poder de jogadores novatos, quanto para criar inúmeras possibilidades para jogadores veteranos – e trazer a profundidade necessária para um jogo da série. São seis joias, e cada uma muda o rumo da partida de forma diferente. Todas possuem dois usos: há um golpe único de cada uma, ativado com apenas um botão, e a ativação do poder total da joia, que depende de uma barra exclusiva bem parecida com a de Ultra de *Street Fighter IV*. Ao ativar o poder da joia, você tem vantagem sobre o oponente com uma modificação específica enquanto a barra esvazia.

A joia do tempo tem como golpe um teleporte que ajuda muito na movimentação. Ter algo assim equipado no Hulk, por exemplo, é bem assustador porque, além de ser muito forte, agora ele pode cruzar a tela mais rapidamente. Ao usar o

SEIS LUTADORES EXTRAS SERÃO LANÇADOS NA PRIMEIRA FASE DE DLC DE MVC4

Hulk usa as paredes como apoio para pular e atravessar a tela. Ninguém escapa desse apelão

poder total, o cenário é tomado pela cor verde e, além de deixar o oponente um pouco mais lento, seus personagens podem fazer um ataque atrás do outro, sem precisar esperar o tempo correto da animação entre um e outro (o que é chamado de "cancelar" os golpes). Isso abre muitas novas possibilidades de combo que seriam impossíveis sem a ativação da joia.

A joia do poder em seu golpe único, dá um soco forte que faz o oponente bater no canto da tela e voltar - perfeito para você começar um combo grande ou estender alguma combinação. O poder total deixa seu personagem mais forte, e o inimigo fica atordoado por mais tempo a cada golpe, o que também permite a criação de vários combos.

A terceira e última joia que pudemos ver na demo é a pedra do espaço. Essa é a mais interessante das três. Seu poder único puxa o oponente para perto, o que pode atrapalhá-lo ou pegá-lo de surpresa e criar uma abertura para um ataque. Já o poder total é diferente de tudo o que já vimos em Marvel até hoje: o oponente fica dentro de um cubo de poder e não pode fazer muita coisa. Não pode sair do lugar, dar superpulo... Basicamente todas as opções de movimento ficam travadas, exceto pelo pulo simples e pela defesa. Se você conseguir quebrar com facilidade a defesa do oponente, pode ser uma grande oportunidade, mas essa é uma pedra mais arriscada já que o inimigo vai entrar automaticamente em uma retranca absurda, apenas esperando seus ataques.

Ainda não vimos o poder das outras, mas certamente são as três restantes do universo Marvel: a da realidade, da mente e da alma. Até por terem esses nomes mais abstratos, seus efeitos devem ser bem mais curiosos que o das três apresentadas.

"Como chamar um vilão" que é a fusão de Ultron e Sigma? Hmmm... UltronSigma parece a forma mais criativa.

ESTÁ FAVORÁVEL, POR ENQUANTO

Ver e sentir como o jogo funciona nos deixou relativamente otimistas em relação ao produto final. O jogo é bem divertido e realmente é muito simples de jogar. *Infinite* é visivelmente mais lento que os anteriores, o que permite um pouco mais de estratégia de espaço entre os lutadores do que antes. Apesar de os personagens terem controles bem parecidos com os do jogo anterior, alguns foram bem modificados, como o Homem de Ferro, que teve a maioria de seus golpes trocados. No geral, todo mundo parece mais "completo", já que, como não há mais assists no jogo, o personagem na tela precisa fazer todo o trabalho sozinho.

A única preocupação é que alguns personagens parecem muito básicos. Ultron é totalmente novo, com ataques legais de assistir, mas não tem algo muito característico que o diferencie dos combos básicos de *Marvel*.

O otimismo também passa para os modos de jogo. Foi curioso ver a Capcom prometer vários modos de jogo online e offline, claramente respondendo às dúvidas que surgiram graças ao que aconteceu com *Street Fighter V*. *Infinite* virá com um modo história escrito pela Marvel. Sua duração será menor do que a de *Injustice*, mas pelo menos ele já virá no disco desta vez. Missões e desafios devem entreter jogadores solitários por mais tempo.

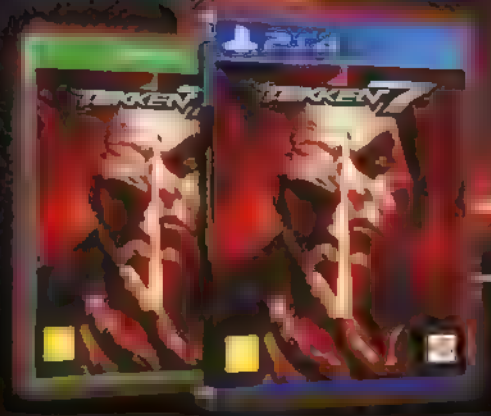
Já a parte online está sendo feita com tecnologia de rollback como a de *Street Fighter 3rd Strike Online* ou *SFV*, que faz o jogo voltar uns frames quando há lag para mostrar a partida como ela deveria ser (vale notar que *Infinite* possui uma tecnologia própria para o online, sem ser o popular GGPO ou o Kagemusha - o netcode desses dois jogos, respectivamente). Quem entra em um lobby online pode assistir às partidas dos outros jogadores, o que resolve a maior decepção do relançamento de *UMvC3*. Se um *Marvel* finalmente tiver online decente, isso deve manter uma comunidade bem maior do que a do jogo anterior, em que já não era fácil jogar online poucas semanas depois.

Poderemos sair felizes do nosso teste somente pelo fato de um novo *Marvel vs Capcom* existir, mas a verdade é que, após algumas horas, saímos felizes porque nos divertimos bastante com o jogo. Obviamente é difícil saber se os jogadores mais profissionais vão conseguir extrair algo divertido e duradouro, que torne este um verdadeiro grande jogo de luta. Mas, para os jogadores casuais, *Infinite* já parece estar no caminho certo, seja você fã dos filmes da Marvel ou não. ■

O MELHOR JOGO DE LUTA DE 2017

#AsMelhoresLutasSãoPessoais

TEKKEN 7



- Gráficos incríveis (Unreal Engine 4) • Novas mecânicas de combate
- Personagens de outras franquias • Modo história envolvente e acessível
- Customização

LANÇAMENTO 02/06/2017

PS4 XBOX ONE

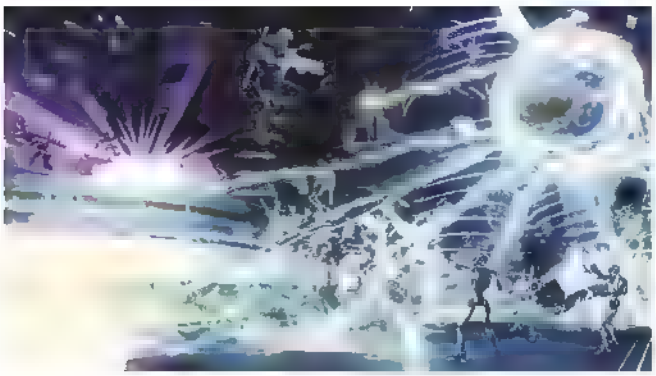
12

DISTRIBUIDOR OFICIAL BANDAI NAMCO
R cell. DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
(11) 3053-1100

Leia o código e descubra porque Tekken 7
É O MELHOR JOGO DE LUTA DE 2017.

BANDAI NAMCO Entertainment

BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BANDAI NAMCO U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.



CONSOLE PS4 / **LANÇAMENTO** 18 DE AGOSTO / **PRODUTORA** VOLITION / **DISTRIBUIDORA** DEEP SILVER

AGENTS OF MAYHEM

Um jogo de tiro single player com alma de multiplayer

Está com vontade de um shooter single player diferente? Que tal jogar um com uma patinadora com uma minigun e problemas de temperamento? Ou então com outros personagens igualmente distintos e divertidos? Afinal, é disso que se trata o novo jogo de tiro em terceira pessoa da Volition, conhecida pela série *Saints Row*.

No nosso teste conhecemos Piper "Daisy" Andrews no mundo aberto da colorida cidade de Seul. A missão é descobrir o que ela fez na noite passada. Felizmente, não há tigres em banheiras, mas o carro está todo estourado e Daisy está de ressaca. O tour misterioso pelos pecados da noite anterior inclui flashbacks com a garota vistando um clube da luta com robôs.

Esse é um exemplo de missão de apresentação de personagem, e o objetivo de *Agents of Mayhem* é que você veja muitas delas. São 12 personagens escolhidos por Persephone para lutar contra a corporação LEGION – que devem se misturar em trios. Escolha seus equipamentos, entre em uma missão e alterne entre eles usando o D-pad ao melhor estilo *GTA V*.

Quando uma horda de ninjas aparece, a minigun de Daisy, com pouca precisão, não adianta muito. É hora de trazer Oni para a ação. É ele foi um matador de aluguel que trabalhava na Yakuza e sua pistola precisa é bem útil. A habilidade passiva dele também funciona para o momento: mire por tempo suficiente em um inimigo e ele fica devagar, o que ajuda a acertar um headshot.

VELHO CONHECIDO

O desafio fica maior quando a geração procedural de inimigos traz inimigos mais corpulentos. Um gigante, especificamente, possui um ataque com uma grande área de efeito e tiros de pistola parecem sair da cintura dele. O jeito é trocar de "boneco". Nossa última cartada fica com Kingpin, um magnata de pontaria certeira que você talvez conheça como Pierce Washington. Sim, a estreia de *Saints Row* está em *Agents of Mayhem*.

Após encher uma barra, é possível usar o super ataque de Kingpin: um aparelho de som que faz todo mundo dançar de forma incontrolável. Com os inimigos atordoados, fica fácil disparar uma chuva de granadas em cima deles. Essa é uma clara referência à arma de dubstep de *Saints Row IV*, mas não tema. *Agents of Mayhem* não é um jogo sobre referências de outra série. A maioria das habilidades tecnologias da LEGION, upgrades e equipamentos são distintos.

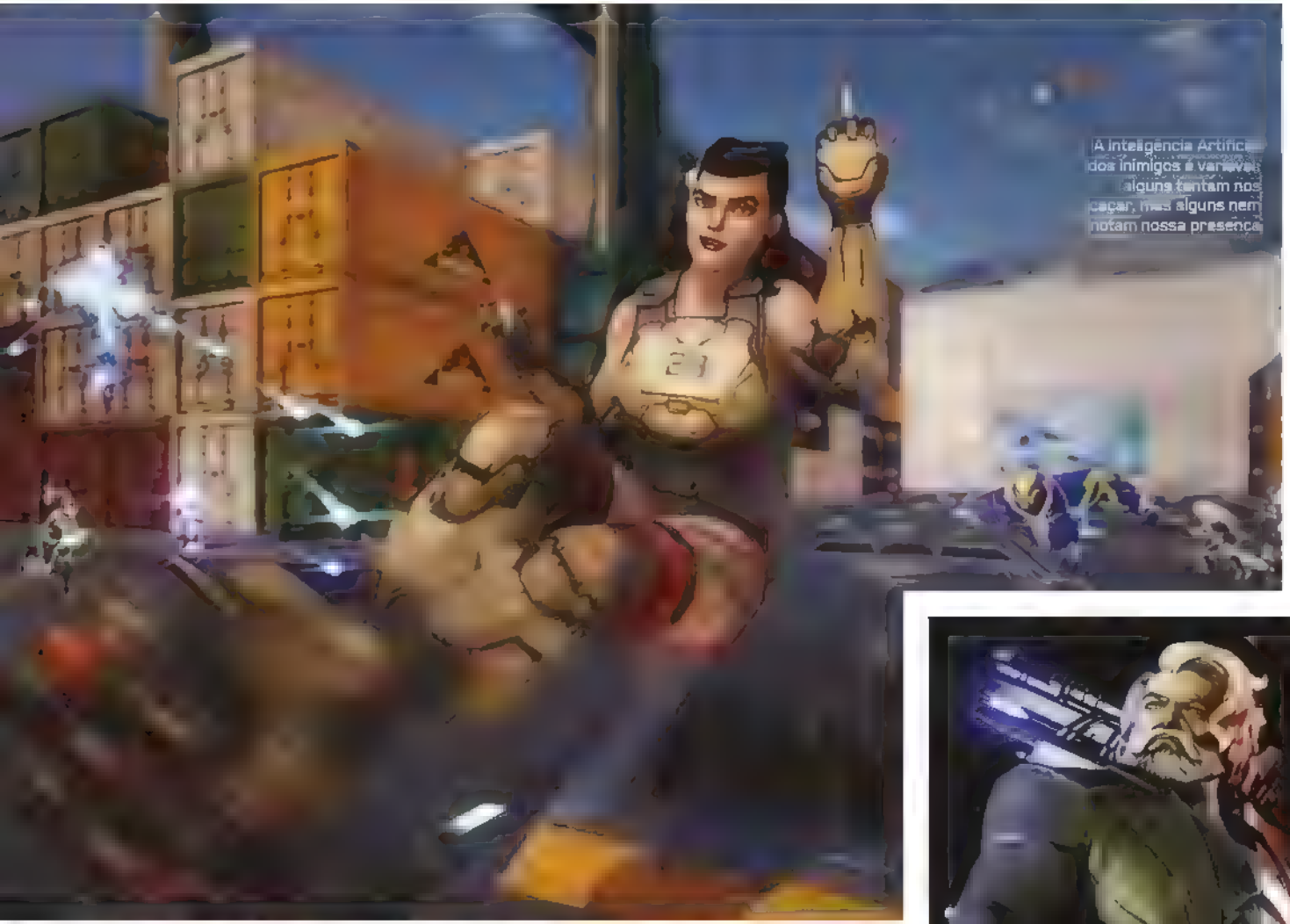
Mas você talvez já tenha notado outra inspiração com essa história de troca de personagens, visual estiloso e habilidades "ultimate": *Overwatch*. "Temos inspiração em muitas fontes diferentes" conta o gerente de design da Volition, Anoop Shekar. "MOBAs, ou *Overwatch*, onde existem esses tipos de habilidades, são algumas delas, mas colocando-as em um contexto de single player. Ninguém está fazendo algo desse tipo e acreditamos ser uma oportunidade que as pessoas vão gostar".

Mas qual o motivo de deixar o multiplayer e o cooperativo para trás quando eles foram tão divertidos em *Saints Row*? "A gente quer que os jogadores sintam que estão controlando toda a equipe e possuem domínio total dos personagens e sobre suas ações", explica Shekar. "O foco é no jogador comandando a Agência e não queremos que ele dependa dos amigos para isso", justifica.

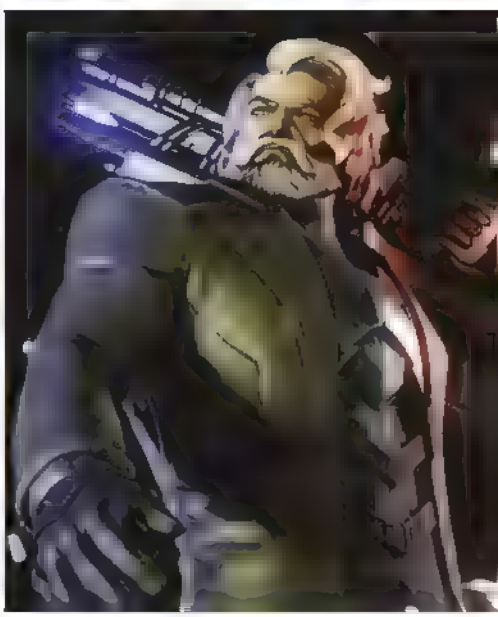
É justo – esperar amigos ficarem online pode ser cansativo –, mas existe a sensação de que o jogo talvez ficasse ainda mais legal se houvesse algum tipo de multiplayer em vez de apenas uma campanha solo. E mesmo o enredo parece que dificilmente alcançará os melhores momentos da série *Saints Row*. No fim das contas, *Agents of Mayhem* melhorou da E3 passada para cá, mas é preciso acelerar porque agosto está logo ali. Vai, Volition!

O OBJETIVO É CONTROLAR UM TRIO DE HERÓIS, ALTERNANDO O USO DE PODERES

■ A cidade de Seul é um cenário impressionante e bem colorido, e a campanha possui aquela vibe de assistir a desenhos animados em uma manhã de sábado



Abaixo A ação é veloz. Todos os Agents são rápidos e possuem fluidez no combate



Acima Hammersmith pode ser enfrentado em uma luta de chefe, rebata as orbes dele enquanto ouve mutas piadinhas sobre "bolas"

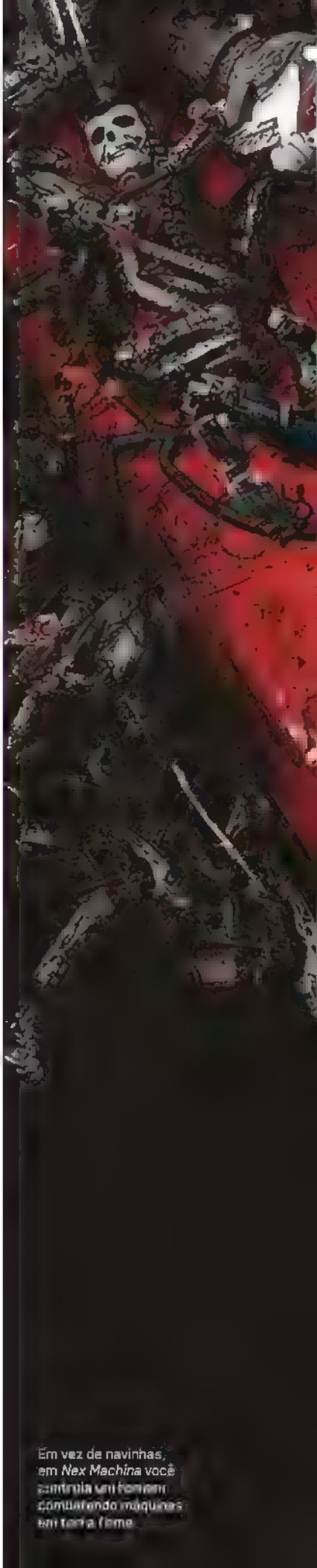
OS REIS DO ARCADE

Como Nex Machina, o novo jogo da Housemarque, está trazendo os jogos de tiro arcade de volta ao PS4

Eugene Jarvis e Harry Krueger são grandes referências quando se trata de jogos de tiro com dois analógicos. O primeiro é uma lenda da indústria, o homem por trás de arcades clássicos como *Defender* e *Robotron: 2084*. O segundo contribuiu com o gênero no PS4, liderando a programação de *Resogun*. É uma dupla de peso que está desenvolvendo *Nex Machina*, uma bela e brutal homenagem à diversão arcade e uma deslumbrante sequência pixelizada para *Resogun*. Nossa equipe visitou Jarvis (consultor de criação) e Krueger (diretor) para descobrir os segredos por trás da criação de um tiroteio desafiante que nenhum fã de PlayStation pode perder.

PRO: Há quanto tempo vocês estão trabalhando em *Nex Machina*? Como é finalmente ver pessoas testando esse novo trabalho?

Harry Krueger: Começamos a trabalhar nesse novo jogo quando completamos *Resogun*, então completou mais ou menos dois anos agora. E é muito satisfatório. Tenho a sensação de que todo o trabalho duro que tivemos com a equipe e com Eugene nos últimos anos culmina nesse momento único. E isso justifica todos os nossos esforços



Em vez de navinhas, em *Nex Machina* você controla um homem combatendo máquinas em terra firme

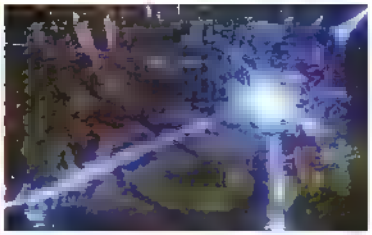
> "COMBINE A SENSAÇÃO DE URGÊNCIA COM BELAS EXPLOSÕES E VOCÊ TERÁ UMA BOA EXPERIÊNCIA ARCADE"
>
> Harry Krueger, diretor de *Nex Machina*

Eugene Jarvis: Foi como uma longa viagem e fizemos muitas coisas experimentais. Algumas delas não funcionaram ou levaram a outras coisas que eram melhores. Foi um pouco frustrante por algum tempo, pois não conseguíamos mostrar o jogo na visão que tínhamos. Havia elementos divertidos e certas coisas eram interessantes, mas não tinham avançado o suficiente. Os últimos meses foram de um avanço enorme, trabalhando dia e noite.

PRO: Qual era a visão de vocês para o jogo?
HK: Uma das motivações originais era fazer um sucessor espiritual de *Robotron*. Temos o nosso estilo próprio na Housemarque; a jogabilidade em estilo arcade. Acho que você consegue reconhecer um pouco do DNA de *Resogun* em *Nex Machina*. Mas o objetivo era criar uma experiência estilo arcade pura e veloz.
EJ: Sim, e eu acho que a pureza dos jogos arcade clássicos com apresentação em 2D vem da sensação de confinamento. Quando você está encurralado é preciso lutar para encontrar uma saída, atirando nos inimigos enquanto corre na direção deles. Toda essa adrenalina, emoção e coisas loucas causam um pânico completo. Isso sempre foi um problema, pois quando esse mundo é em 3D e é muito grande, o jogador começa a só correr por esse mundo enorme.
HK: Restrições são necessárias.
EJ: Sim. Nós temos gráficos imersivos em 3D, então como trazer o confinamento do 2D e, ao mesmo tempo, oferecer um gráfico incrível em 3D? Acho que finalmente entendemos algo graças ao voxel. No *Robotron* originais eram só pixels (o menor ponto bidimensional de uma imagem), e agora temos voxels (ponto tridimensional) em 3D. Isso é algo meio *Minecraft*.

PRO: Como fazer um jogo tão exigente ser divertido? A satisfação de ver todos esses voxels explodindo ajuda?
EJ: Ajuda, senão você simplesmente desistiria. É como castigo e recompensa. Você pode fazer um efeito legal que sempre é igual, mas depois de vê-lo uma centena de vezes não é mais bonito, é só o mesmo. Aqui, toda vez que o jogador atira em algo, o efeito é diferente dependendo de onde ele acerta, de que ângulo está vindo, a velocidade, o lado do cubo e a gravidade. É como jogar pedras no oceano: é sempre caótico.

Ao criar *Defender*, Eugene Jarvis lançou um dos arcades mais importantes da história.



Meio Harry Krueger liderou a programação de *Resogun*, um dos melhores jogos do PS4. Acima: Destruir torretas ou focar nos inimigos? Escolhas...

SAIBA MAIS

2007
SUPER STARDUST HD

■ A Housemarque pula para o PS3 (e depois para o PSP) com seu shooter em três dimensões. O primeiro jogo 3D para o console a rodar em 720p e 60 quadros por segundo foi muito bem recebido

2013
RESOGUN

■ A próxima joia dos jogos de tiro com dois analógicos do estúdio deu o pontapé inicial de lançamento do PS4 em grande estilo. Muitos concordam que esse é o melhor título de lançamento do PS4

2017
NEX MACHINA

■ O novo jogo da Housemarque é um detonador de blocos. As fases são uma série de arenas planas. Perigos ambientais destrutíveis, muitos segredos, uma IA selvagem e voxéis persistentes para espalhar com explosões devem levar o gênero ao seu limite técnico

mas há alguma ordem no caos, é hipnotizante
HK: Mas acho que satisfação é a palavra-chave. É isso que toda essa tecnologia permite fazer, porque em termos de jogabilidade estamos brincando com valores testados pelo tempo. Isso permite focar toda a tecnologia para criar a experiência principal da forma mais satisfatória e recompensante possível. Tudo é baseado em melhorar a resposta de segundo a segundo e a experiência para os jogadores.

PRO: Durante o nosso teste percebemos que tudo se baseia em prioridades. Ao focar nossa atenção em atirar nas torretas laser, os inimigos pareciam atacar menos para não nos atrapalhar demais. Isso é planejado?
EJ: É um raciocínio de curto e longo prazos. São pensamentos como "Estou morrendo agora, mas se de alguma forma eu matar isso não terei um problema" ou "Minha vida vai acabar aqui, mas, de alguma forma, vou fazer algo louco e me colocar em sério risco para que o futuro seja mais seguro". Existem estratégias e táticas para todas essas decisões, mas também pode ser apenas um reflexo, o que torna a experiência mais rica
HK: Sim, porque o melhor jogo não está acontecendo na tela, mas o que está ocorrendo na sua cabeça. É tudo sobre os micro-objetivos e as micro-decisões que o jogo apresenta, mas também sobre as que o jogador cria para si próprio. Ao começar um nível é preciso salvar os humanos, destruir uma torreta... mas, se gastar tempo em uma coisa, o jogador perderá algo do outro lado, então isso cria urgência. Ação em ritmo acelerado e urgência caminham lado a lado, então combine isso com algumas explosões incríveis e acho que você terá uma experiência arcade bem firme
EJ: Outra coisa legal que a equipe inventou é o despacho de cerco, em que o jogador está correndo e acha que tudo está sob controle, então surge um círculo ao redor dele que traz 20 inimigos. É um confinamento dinâmico.
HK: Você precisa manter o jogador atento. Não dá para deixá-lo muito confortável porque tudo se torna previsível e chato. Mas é a gratificação que incentiva. E existem alguns segredos nas fases que ninguém encontrou ainda

PRO: Você pode nos revelar um deles?
HK: No nível 1-6, por exemplo, há uma camada de blocos destrutíveis no canto superior direito. Há um bloco extra no fim que parece ser mais resistente que os outros, mas se você insistir em atirar nele, vai ganhar um balaço e um efeito sonoro legal que avisa que um segredo foi revelado. E então aparece um caminho com um monte de humanos. Isso faz parte da nossa filosofia de oferecer profundidade sem complexidade. As fases são bem agressivas com a quantidade de inimigos que aparecem e elas acabam assim que todos esses são mortos
EJ: Você é obrigado a encontrar tudo antes de matar o último adversário, mas isso o coloca em perigo
HK: Mais uma vez, o jogador precisa criar esses múltiplos objetivos, porque mesmo que você saiba onde o segredo está, não basta apenas ir até lá e fazer funcionar. Ainda é preciso ficar atento para salvar os humanos, abrir a porta secreta, matar os inimigos, se esquivar dos lasers e sair vivo de tudo isso
EJ: E ainda há as pontes que se materializam com voxéis e levam para fases secretas

PRO: *Nex Machina* parece bem sólido. Jogos de tiro arcade precisam de uma taxa de quadros estável?
HK: Claro. Ao criar esse tipo de experiência arcade é preciso alcançar os inflexíveis 60 frames por segundo
EJ: Não podemos deixar o jogo injusto. A melhor coisa em trabalhar com jogos, provavelmente, é ver um jogador apreciar seu jogo e pensar: "Eu acidentalmente advertir alguém"
HK: Ter esse tipo de estabilidade e esse tipo de taxa de quadros suave faz a sensação final ser muito mais satisfatória. Algumas vezes não é algo que seus olhos conseguem ver, é apenas essa sensação que você tem. Quando a taxa é menor, parece que algo não está lá, como se o jogo tivesse pulado um degrau. Mas quando tudo funciona de forma consistente e fluida o jogador recebe essa resposta. É tipo uma sobrecarga sensorial, como se você estivesse sendo hipnotizado

PRO: Qual é o resultado ideal do lançamento de *Nex Machina* nas suas expectativas?
EJ: Eu trabalhei no *Robotron* original em 1982. Para mim, ele continua sendo um dos clássicos em 2D pela ação e pela quantidade de decisões, mortes e explosões por segundo. É super frenético e muito envolvente. Houve vários jogos desde então e muitas sequências de *Robotron*, mas muitos deles não capturaram a magia do clássico nem evoluíram suas mecânicas. Meu maior sonho é conseguir fazer um jogo que pegue o melhor do 2D e do 3D, ambientes dinâmicos e as novas tecnologias para criar algo simples que quase esquecemos – e isso se tornar um novo padrão que as pessoas pensem sobre pelos próximos 30 anos
HK: Esse é um objetivo bem nobre.
EJ: Quero que as pessoas aproveitem bastante, sabe? É incrível ver as pessoas desfrutarem do jogo. O outro objetivo é que nós queremos desafiar o jogador diretamente e empurrá-lo para uma zona desconfortável. Essa tem que ser uma dimensão para jogar e se desafiar dentro dela. Não pode ser apenas um "você está morto"
HK: Honestamente, acho que estamos falando da mesma coisa. Estive sempre preparado para fazer o melhor jogo possível. Sei que isso pode parecer um pouco clichê, mas um bom jogo é algo que passa no teste do tempo. É algo que as pessoas não apenas se embarcão, mas gostarão de jogar daqui a 10, 20 ou 30 anos, assim como *Robotron*. Espero que a mesma coisa aconteça com *Nex Machina*. A curto prazo queremos fazer um jogo que valha o legado de *Robotron* e do próprio Eugene. Precisamos fazer um jogo que valha o nome da Housemarque e atinja os padrões de qualidade dos nossos fãs. Esqueça os atrasos – se for para lançar um jogo porcaria, vamos acabar empacando. Podemos até consertá-lo com patches, mas só há uma chance de causar uma boa primeira impressão
EJ: Um jogo bom é para sempre

NO RELÓGIO DEU...

DETONADO

+100 HORAS

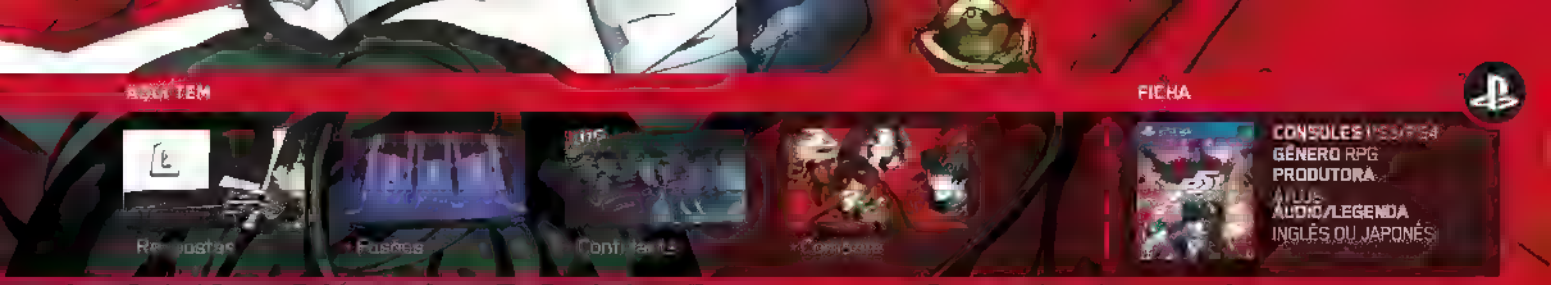
Para terminar o jogo. Acrescente mais 50 horas para conseguir a platina no New Game+.

Perso

SALVAR O MUNDO E SE DAR BEM NA ESCOLA NUNCA FOI TÃO DIFÍCIL, MAS O NOSSO GUIA VAI SALVAR SEU ANO LETIVO

POR DOUGLAS PEREIRA

Depois de nove anos de espera – e uns seis meses depois do lançamento japonês – finalmente temos Persona 5 em mãos, e o jogo é gigantesco! Não vemos jogos com tantos sistemas e atividades para fazer desde os tempos do PlayStation 2, e é por isso que este já é um dos melhores RPGs da década. Como há inúmeras coisas para fazer, estamos aqui para dar dicas sobre vários elementos essenciais para ajudar na sua aventura. Vida longa aos Phantom Thieves!

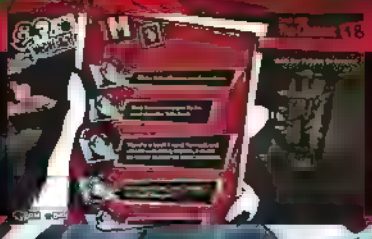


CONSOLES PS3/PS4
GÊNERO RPG
PRODUTORA ATLUS
ÁUDIO/LEGENDA INGLÊS OU JAPONÊS

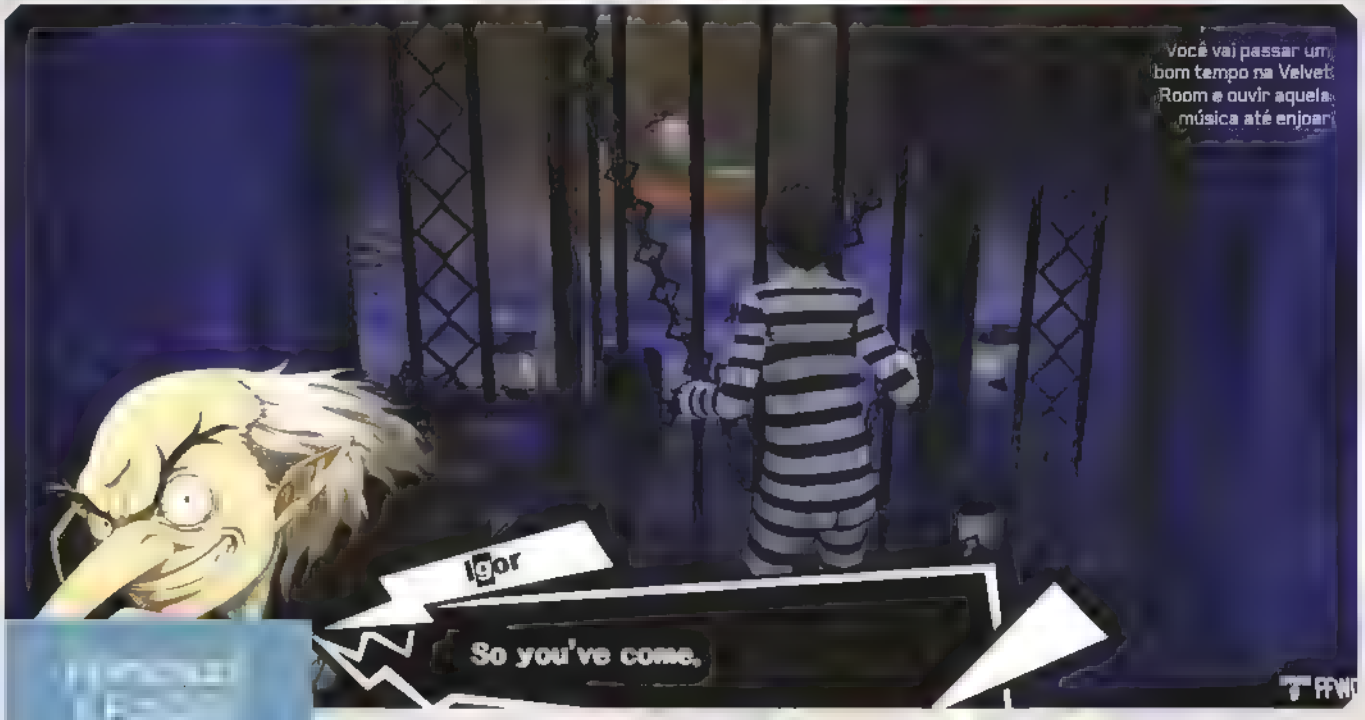
na5

Let us start the game

Seu personagem é elegante e misterioso... Ou durão e encrenqueiro. Depende de como você age e responde durante as conversas com as pessoas



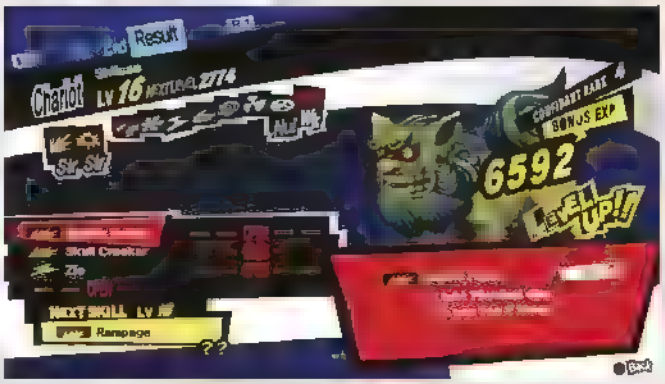
PASSEIOS EXTRAS Muitas vezes você vai receber convites dos seus amigos pelo celular. A maioria são só lembretes de que eles estão disponíveis naquele dia e servem como um atalho para ir direto



Personas são os seus "Pokémon", na falta de um termo melhor. Tecnicamente, elas são personificações dos seus verdadeiros sentimentos na forma de monstros. Você vai ganhar várias ao negociar com Shadows dentro dos Palaces e no Mementos, mas é na Velvet Room que as opções aumentam exponencialmente. É possível fazer fusões para transformar duas personas em uma mais poderosa, ganhar habilidades novas, transformar os monstros em itens e por aí vai. No começo, só há as fusões básicas estão, porém, conforme o jogo avança, Igor vai convidá-lo para a Velvet Room e abre mais opções, como vamos explicar a seguir.

BASIC FUSION (GUILHOTINA)
Basta juntar duas personas para obter outra, geralmente mais poderosa. Você pode escolher as duas que servem como "ingredientes" individualmente ou então procurar direto por todas as personas resultantes no momento e ver quais terão que ser sacrificadas para obtê-las

■ O sistema de fusão funciona de um jeito específico. O que determina a persona resultante são as Arcanas das duas sacrificadas. Por exemplo: juntar uma persona de arcana Magician com uma Chariot sempre vai resultar em uma persona de arcana Priestess. É bom saber disso, porque arcanas interferem diretamente no avanço dos seus Confidants, e vice-versa. O outro fator da fusão são os níveis das personas – o resultado terá mais ou menos a média dos monstros sacrificados. Então, usando o mesmo exemplo, se forem personas de nível 10 e 4,



A persona criada pode receber alguns poderes das personas fundidas

o resultado será uma persona Priestess de mais ou menos nível 7 – ou mais o próximo que aquela Arcana tiver. Esse nível 7 é o nível base dela, porém a persona pode ganhar vários níveis extras logo de cara, sem que você tenha que lutar uma única vez, dependendo do nível da Arcana

■ Equipar uma persona ajuda a subir mais rápido o nível do Confidant daquela arcana. E quanto maior for o nível do Confidant, mais bônus de experiência as personas daquela arcana vão ganhar ao serem criadas. O jogo deixa claro o bônus a ser ganho, e você pode ver se uma próxima habilidade útil será adquirida logo de cara. Para ajudar, na página 44 há uma lista completa das combinações de arcanas. Isso vai ajudar muito quem quiser juntar personas de nível adequado com arcanas úteis para seus Confidants. De nada

ADVANCED FUSION São fusões especiais que exigem três ou mais personas. O resultado é sempre uma persona bem útil e/ou poderosa, porém elas são realmente especiais – não da

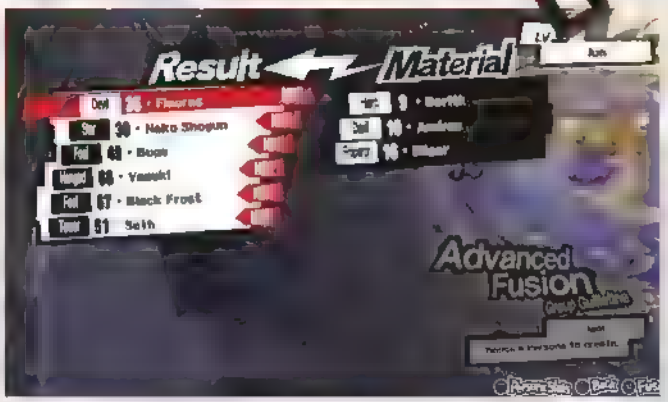
O QUE DETERMINA A NOVA PERSONA SÃO AS ARCANAS DAS SACRIFICADAS

para onde eles estão. Mas existem outros convites que aparecem na hora de dormir, que são um pouco mais especiais e referentes a passeios exclusivos, que dão pontos para aquele Confidant em dias que ele não ganharia nenhum. Considere fazê-los. Apenas lembre-se que, se aceitar, não dá para voltar atrás.

para misturar qualquer três personas, só monstros específicos. Além disso, a maioria não está disponível logo de cara pois várias são conseguidas ao derrotar chefes no Mementos. Você só vai precisar se preocupar com isso depois da metade do jogo, pois todas essas personas especiais têm nível bem alto.

STRENGTHEN (FORÇA) é uma novidade na série e surge no mês de junho no jogo. Permite que você escolha uma persona para ficar mais forte e outra para servir de sacrifício. Se a persona sacrificada tiver a mesma arcana que a beneficiada, o bônus será consideravelmente maior. E se tiver uma Jewel Persona, o bônus aumenta muito. Uma persona só pode receber um sacrifício por dia.

■ Sobre Jewel Arcanas: a primeira aparece durante o segundo Palace, e Morgana explica detalhadamente como funciona. Elas são personas especiais que só têm uma fraqueza e anulam todos os outros tipos de dano. Elas ficam na sua lista e são registradas normalmente, porém dão muito mais XP na hora de fortalecer outras personas. Elas também são especiais por poderem fazer fusão com personas da mesma arcana. Por exemplo: uma persona Fool com uma Jewel Persona Fool resulta em outra persona Fool de nível mais alto.



É preciso ter personas específicas para fazer as fusões especiais

A CADEIRA ELÉTRICA TRANSFORMA PERSONAS EM ARMAS, EQUIPAMENTOS ATÉ OU EM SKILL CARDS

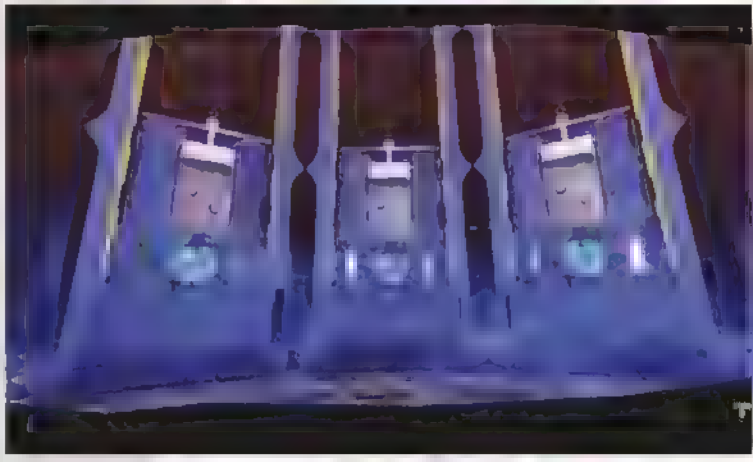
[TRANSMIGRATION (CADEIRA ELÉTRICA)] Transforma uma persona em um item qualquer (equipamento, arma ou Skill Card).

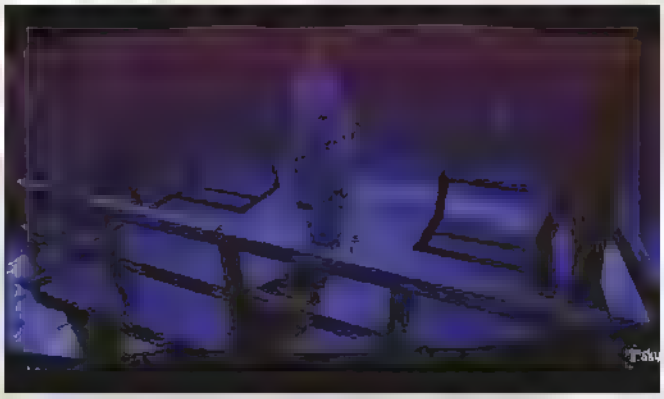
NETWORK FUSION Uma persona é escolhida para se transformar em outra aleatoriamente. Só pode ser feito se você estiver online e apenas uma vez por dia.

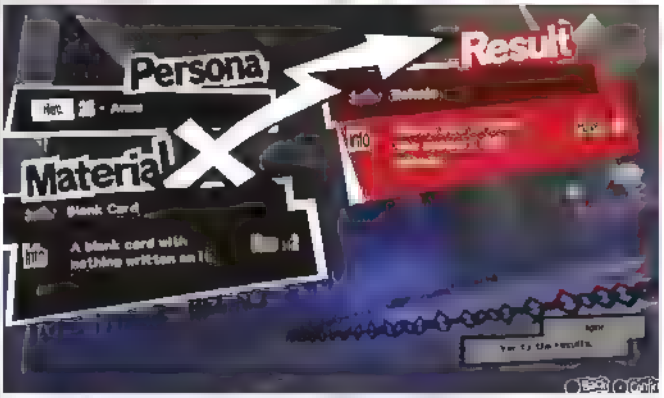
■ Além dessas execuções, também existe a Solitaria, que é ganha no nível 3 do Confidant Strength. Funciona basicamente como o day care de *Pokemon*: você deixa uma Persona lá e ela vai ficar mais forte e aprender alguma habilidade nova.

■ Vale ressaltar um ponto muito importante: não é possível criar personas de nível maior que o do seu personagem. Elas podem ultrapassar esse nível com o bônus de XP, mas o nível base não pode ser maior que o seu. Isso só pode ser burlado após o nível 10 do confidant Strength.

■ Fora da parte de fusão, há a opção de registrar e de recuperar personas. Quando uma persona em sua posse muda – seja por ter ganho mais experiência ou por fazer uma persona igual a uma já registrada, mas com habilidades diferentes –, use a opção de registrá-la. Assim, quando quiser recuperá-la (pagando um dinheiro para isso), ela vai estar com as habilidades atualizadas.




A forca sacrifica uma persona para que outra suba de nivel



Consiga Blank Cards e transforme uma persona em uma carta de habilidade

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

TENHA SEMPRE UM LIVRO NA MOCHILA

No caminho diário para a escola, as vezes você consegue um lugar para ficar sentado no metrô lotado. Quando isso acontece, dá para ler parte

Os menus são bem mais acessíveis do que antes, e são bem mais estilosos

SISTEMA DE COMBATE

Quem já é veterano na série vai se sentir totalmente em casa, pelo menos no básico do combate. *Persona 5* é um RPG em turnos, com quatro personagens no seu grupo que podem ser controlados diretamente.

■ Além de ataques comuns, ataques com arma de fogo e defesa, cada personagem tem uma Persona que permite usar várias habilidades, seja de dano elemental, ataques físicos, especiais ou feitiços que causam status positivos e negativos. Todos os personagens têm uma única Persona que vai ganhando novos golpes o jogo inteiro, mas o protagonista é diferente.

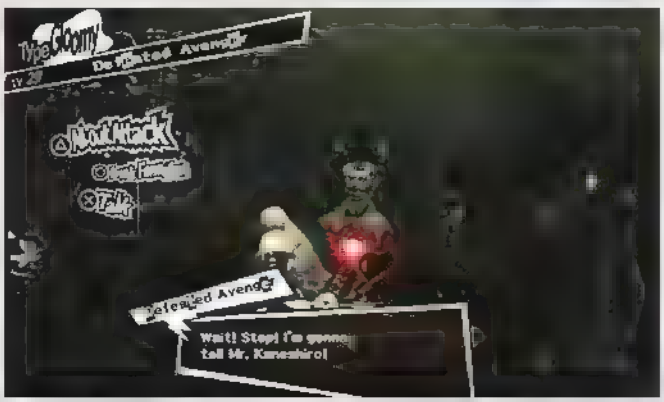
■ Ele é o "wild card" e pode ter qualquer persona que conseguir criar ou capturar e usar várias delas na mesma batalha. Além disso, o protagonista é o líder do grupo e não pode morrer em batalha. Se isso acontecer é game over. As batalhas têm dois pilares centrais: o primeiro é tentar atacar as fraquezas do oponente. Geralmente os monstros são fracos contra algum tipo de dano entre os 10 disponíveis. Se ele for acertado com esse tipo de dano, vai ser derrubado e fica atordoado.

■ Se todos os inimigos ficarem atordoados antes de o turno acabar, seu grupo faz um grande ataque que tem grandes chances de matar todos eles. Mas como os ataques mágicos gastam SP e não há jeito muito fácil de recarregar a não ser indo embora da dungeon, é preciso equilibrar quando se deve atacar o ponto fraco do oponente e quando é melhor só atacar normalmente. Seus personagens porém, também sofrem da mesma situação que os inimigos. As personas têm resistências e fraquezas, então, se você tomar um ataque super efetivo, também vai ficar atordoado e sem ação.

■ A segundo pilar refere-se a quando todos os inimigos estão incapacitados. Seu grupo corre para rendê-los, e aí você tem a opção de dar o ataque que citamos ou... fazer algo inédito para quem jogou *Persona 3* e *4*. São três opções: pedir o poder da persona, que é basicamente capturá-la; pedir dinheiro ou pedir um item. Os dois últimos são diretos: você recebe o que pede, e ao ganhar algumas habilidades é possível pedir mais dinheiro ou outro item. Já o primeiro exige uma negociação mais complexa.

■ O monstro vai fazer perguntas e você deve responder de forma adequada. Há muitas variantes que influenciam aqui: arcanas, personalidade do monstro, quantas respostas eles gostam. Você vai ter que experimentar toda vez e tentar dar respostas que os satisfaçam para ganhar a persona. Se ela não gostar tanto, talvez você ganhe um item.

■ Se ela não gostar de jeito nenhum, a luta recomeça com você em desvantagem. Então pense bem no que vai responder. Se conseguir render uma persona bem mais forte que você, peça dinheiro ou item. Aliás, esse é o melhor método para conseguir dinheiro, pedindo para personas



Não matar uma persona dá um pouco menos de XP, mas vale a pena

de um livro, ou seja, são pontos gratuitos. Por isso, tenha sempre um livro. Há três livrarias no jogo, além da biblioteca da escola que empresta alguns, então não há desculpa. Ah, e não se importe muito com revistas que falam sobre novos lugares, pois você vai acabar abrindo esses lugares com os confidants de qualquer jeito. Concentre-se em subir seus atributos.

Mementos é muito longa, e mais áreas se abrem conforme a história avança

Mementos é a área gigantesca do metrô do Metaverse. Em termos de jogo, ela é a dungeon equivalente a Tartarus de *Persona 3*, com inúmeros andares gerados aleatoriamente, separados por barreiras que se abrem conforme a história principal segue adiante.

■ Mementos é uma área quase opcional. Em algumas situações é necessário ir até lá cumprir um Request que dá continuidade à história, mas fora isso fica a seu critério visitá-la. Basta ir ao esconderijo e escolher a opção "Explore Mementos". Porém, há muitos bons motivos para gastar um dia lá. É o único lugar para ganhar experiência em épocas sem Palace.

■ Aqui é, talvez, o melhor lugar para ganhar dinheiro. Os itens conquistados e encontrados acabam valendo bem mais do que os trabalhos de meio período. E apesar de os inimigos comuns darem menos XP do que nós gostaríamos, os chefes que completam Requests dão quantias excelentes de XP e de dinheiro, além de permitirem que o Rank de Confidant do Mishima possa progredir.

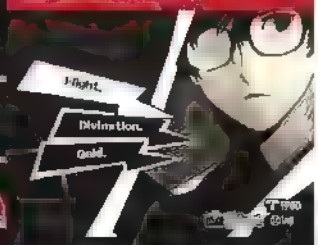
■ Mas o que são esses tais Requests? São missões que as pessoas no Phantom site pedem, página gerenciada por seu amigo Mishima. Durante os primeiros meses, ele avisa por telefone quando há um Request novo. Às vezes você precisa sair com ele e subir seu Rank para ganhar novos Requests. Se completar todos os que estão disponíveis, durante as férias do meio do ano as coisas ficam um pouco mais complexas e você vai precisar investigar alvos para abrir novos Requests.

■ A recomendação é que você NÃO vá imediatamente ao Mementos quando conseguir um novo Request. Seu tempo é valioso demais e isso é puro desperdício. Em vez disso, tente esperar até acumular alguns. Geralmente, pouco antes do próximo palácio abrir na história é não é difícil perceber quando vai acontecer. Mishima manda algum Request mais importante que talvez até tenha a ver com a história. Essa é uma boa hora para fazer todos os que estão acumulados, mesmo que sejam apenas dois ou três.

■ Quando estiver no Mementos aproveite e fique por lá até seu SP acabar. Seu tempo já foi usado de qualquer maneira, então nada mais inteligente do que tentar ganhar o máximo de experiência e dinheiro possíveis. Porém, não seja irresponsável: lembre-se de ir com frequência até uma área segura ou ao início da dungeon para salvar seu progresso.

■ Um último aviso: assim como em *Persona 3*, passar tempo demais em um andar eventualmente vai atrair um Reaper para te pegar. Ele é um inimigo muito forte que vai matar qualquer um que não esteja com nível muito alto (há um truque para acabar com ele com facilidade em um momento específico; então leia o quadro Madragem na página 49).

RESPOSTAS DAS PROVAS



Durante o ano letivo você precisa responder a diversas perguntas durante as aulas e fazer provas a cada bimestre. As perguntas são fixas, por isso podemos dar as respostas exatas para você acertar tudo.

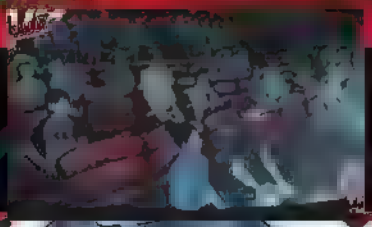
Durante as aulas, cada resposta correta dá um pontinho a mais de conhecimento, algo que vai ajudar nas provas. Isso porque as provas se dividem em duas partes: a primeira é uma revisão do material visto em aula; a segunda é o último dia de questões, em que o personagem faz a prova sozinho e de acordo com seu nível de conhecimento, então é preciso elevar essa característica. Se ficar entre os 10 primeiros da escola ou mesmo em primeiro lugar, Sojiro vai dar um presente e/ou dinheiro como recompensa. Fora isso, não há tanta vantagem, mas é uma tradição em *Persona* ir bem nas provas.

RESPOSTAS: ABRIL E MAIO

4/12 - Logic.
4/19 - Law C.
4/23 - Singing.
4/25 - 1: Knowing your actions are wrong. 2: Convictions that you're right.
4/27 - Four Colours.
4/30 - 1: Wonder. 2: Child. 3: A prodigy.
5/7 - A femme fatale.
5/10 - Mnemonic.
no Yoshitsune.

PROVAS DE MAIO 5/11

1: An Optical Illusion.
2: Visual Information.
3: Brain.
4: They have different cognitions.



ÀS GATINHAS Você pode namorar qualquer confidant mulher do jogo, exceto a Sae Niijima. Quando chegar ao nível 8 do confidant, você terá que escolher entre continuar na amizade ou

Muitos confidants precisam de algum atributo em nível alto para prosseguir, portanto não os ignore

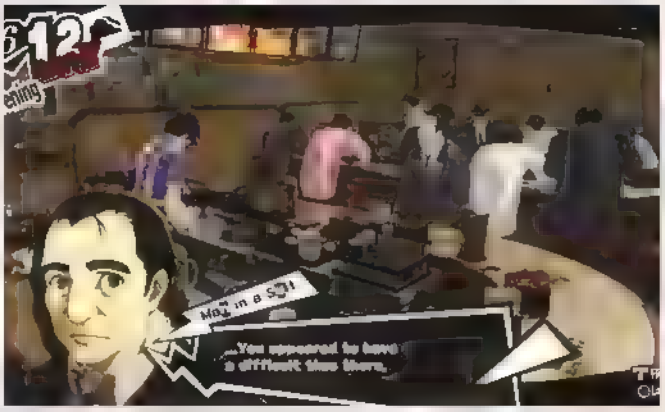
ATRIBUTOS SOCIAIS

Sua vida social é governada por cinco atributos: Knowledge, Guts, Proficiency, Kindness e Charm. Todas as atividades fora das batalhas influenciam ou são influenciadas por esses atributos de alguma forma. Diferente dos jogos anteriores, onde raramente era preciso algum desses atributos para ter amizade com alguém, em *Persona 5* existem vários "pedágios" em grande parte das amizades em que é preciso ter algum dos atributos em um nível específico para avançar. Isso significa que eles são mais importantes que antes, e deixamos claro na seção de Confidants os requisitos para levar cada amizade até o final. Obviamente, os atributos também servem para outras coisas.

■ KNOWLEDGE É O SEU CONHECIMENTO. Com ele você tira notas melhores nas provas, o que por sua vez dá um pouco mais de charme depois de ver as notas. Para subir esse atributo, responda as perguntas em aula corretamente, leia um livro que aumente Knowledge, passe um tempo com o Confidant da arcana Star, estude na biblioteca, em casa ou no restaurante (diner) de Shibuya. Em dias de chuva, tente sempre ir a esse restaurante, pois você ganha mais conhecimento que o normal (o personagem estuda melhor porque o restaurante está mais vazio).

■ GUTS É A SUA CORAGEM. Geralmente ela permite que você faça algumas coisas que precisam de bastante força de vontade, como comer o hamburguer gigante e falar com o dono da loja de armas sobre o que estava dentro da sacola. Meios de melhorar Guts incluem ler livros sobre o assunto, estudar na biblioteca da escola, tomar café no restaurante, comer o hamburgão, trabalhar no bar de Shinjuku e subir o Confidant da arcana Death.

■ PROFICIENCY É A SUA DESTREZA. Quanto maior, mais ferramentas você pode fazer para os Palaces, pode criar chaves para abrir os baús trancados, por exemplo. Alguns trabalhos precisam de boa proficiência. Criar ferramentas para as dungeons aumenta destreza, bem como acertar rebatidas de beisebol no Batting Cage, passar tempo com o Confidant da arcana Hanged Man e trabalhar no restaurante japonês (beef bowl shop).

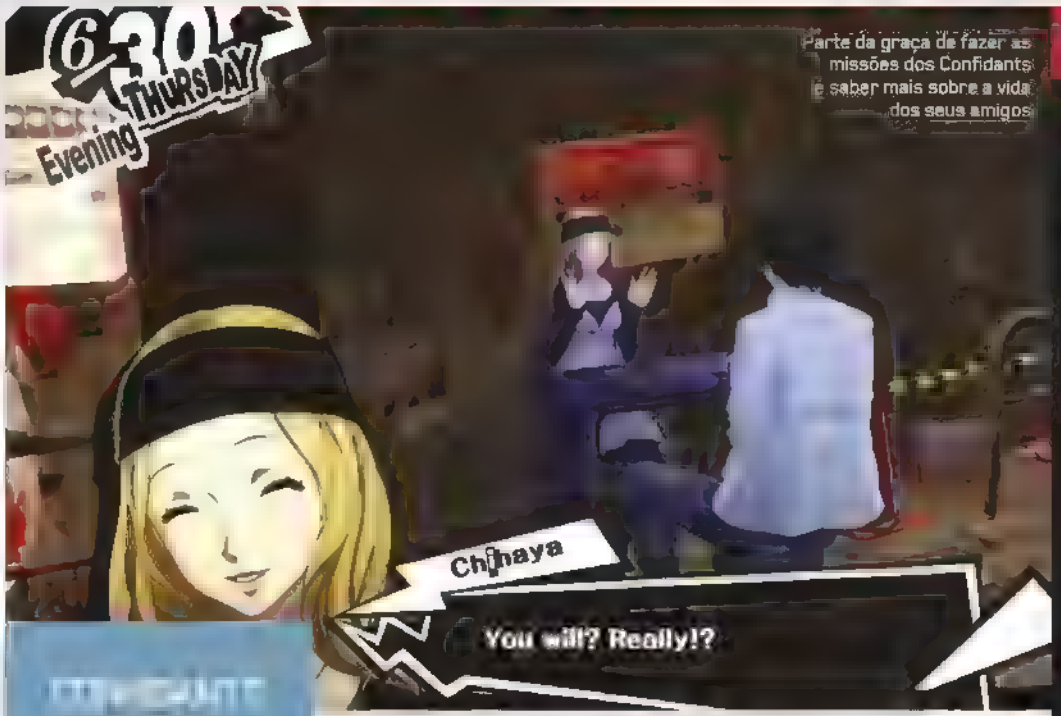


Trabalhar no restaurante aumenta pontos e dá um dinheiro legal no início

■ KINDNESS É A SUA BONDADE. Ela meio que só serve como pedágio para subir alguns Confidants. O atributo aumenta ao subir de nível com os Confidants Hierophant e Tower, ao falar com pessoas soltar as no bar de Shinjuku, ao trabalhar na floricultura e ao cuidar de sua plantinha.

■ CHARM É O SEU CHARME. Além de subir Confidants específicos, também é necessário para fazer alguns trabalhos. Para evoluir é preciso tomar banho, passar tempo com os Confidants Devil e Sun, além de visitar o Maid Café.

começar um romance. Aliás, você pode namorar todas as garotas que quiser ao mesmo tempo, o jogo não leva isso em conta e encara como um namoro só... exceto em um dia específico. Falando nisso, é possível dar presentes para as confidants mulheres, mesmo quando são só amigas, para aumentar seus pontos. Pense no que elas podem gostar de acordo com sua personalidade e ofereça alguma coisa de vez em quando.



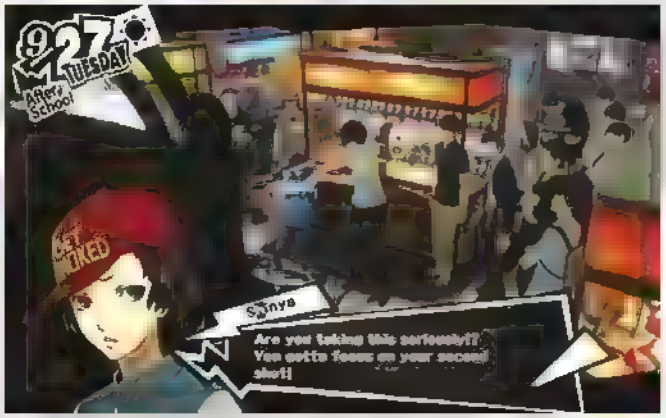
Parte da graça de fazer as missões dos Confidants é saber mais sobre a vida dos seus amigos

Confidant, a amizade com os personagens, é a parte central de *Persona* fora das batalhas. Esse sistema, conhecido como Social Link nos dois jogos anteriores, faz você passar tempo com outros personagens para conhecê-los melhor e, em troca, faz personas mais poderosas. Em *Persona 5*, isso também rende habilidades novas para ajudar em batalha ou fora delas. Há 20 Confidants, todos nas próximas páginas.

■ Passar tempo com seus amigos faz o tempo avançar. Você participa de um evento com algumas conversas e perguntas e, dependendo de suas respostas, mais pontos são adquiridos para subir ao próximo nível da amizade. É muito importante lembrar-se de sempre estar equipado com uma persona de mesma arcana que o Confidant ao passar tempo com ele. Ela não precisa ser a persona ativa do seu personagem, mas tem que estar no seu grupo atual de monstros. Isso porque um monstro compatível dá pontos extras nas conversas e ajuda a subir seu rank mais rápido.

■ Os Confidants não estão disponíveis todos os dias. Eles têm suas rotinas e por isso só podem sair em dias específicos. Os personagens geralmente vão mandar mensagens perguntando se você quer sair. É sempre possível ver quem está perto de subir de nível usando a tela do mapa. Aperte R1 duas vezes para mostrar o mapa do metrô, depois aperte ■ em algum lugar que tenha um símbolo de carta azul (que mostra se há alguém disponível naquela área e horário). Vai aparecer uma lista de quem está por lá. Se houver uma carta com a palavra "Up!!" ao lado, significa que aquele encontro vai fazer subir o nível da pessoa em questão.

■ Mas não use isso como prova suprema de quem deve ser sua companhia naquele momento. Alguns Confidants são muito úteis na primeira vez que se joga por darem habilidades valiosas, mas Moon, Death, Temperance, Sun e



As habilidades que os confidants dão vão ajudar imensamente no jogo inteiro

RESPOSTAS DAS PROVAS

5/12
1: Magistrate's Patronage.
2: The name of a sum of currency.

5/13
1: Ignorance.
2: Four.

5/14
Rank 2 de conhecimento resulta em uma prova boa. Rank 3 o coloca no Top 10.

RESPOSTAS DA JUNHO E JULHO
5/16 - Van Gogh.
5/21 - The Silver Ratio.
5/23 - "Together" and "Senses".
5/26 - Arsene Lupin, Tentleman Burglar.
5/30 - William Kidd.
6/4 - They were brightly colored.
6/7 - Hermit crabs.
6/8 - Dreams.
6/11 - Three Olympic sized pools.
6/13 - The government.
6/15 - It'll change color.
6/23 - Pope Joan.
6/27 - Heavy Rain.
6/29 - Gold.
7/1 - Baozi.
7/4 - Someone pretentious said so.
7/7 - Soumen.
7/8 - They have the same flavor.
7/9 - 180 degrees.
7/11 - Luciferin.
7/12 - Ishikawa Goemon.

PROVA
7/13
1: Noveau Riche.
2: Gentleman thief.
3: Toyotomi Hideyoshi.
4: He was boiled alive.

7/14
1: It's not related to crabs.
2: Television.

7/15
1: B4-size paper.
2: "Together" and "senses".

7/16
Rank 3 = prova boa.
Rank 4 = Top 10.

RESPOSTAS SETEMBRO!
9/3 - Nothing.
9/6 - Chronostasis.
9/14 - The 19th Century.
9/17 - A cat.

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

TECHNICALS Dependendo do status negativo, alguns golpes podem causar mais dano que o normal. Por exemplo: se o inimigo está com status Burn, perdendo HP por fogo aos poucos, jogar uma

Fortune talvez sejam os mais úteis. Tente também levar os membros de seu grupo até o nível 3 para abrir habilidades básicas que ajudam muito nas lutas. Ah, e as arcanas Fool, Magician, Justice e Judgement sobem automaticamente durante a história, então não se preocupe em ter personas delas por perto.

■ As arcanas Strength e Moon dependem de você para subir de nível, mas também não precisam de persona equipada para ganhar bônus, por terem outras condições específicas.

■ Por fim, lembre-se que, diferente de *Persona 3* e *4*, as pessoas nem sempre estão disponíveis nos mesmos dias e lugares todas as semanas. Às vezes elas vão para outra área ou têm algum compromisso.

■ A seguir vamos revelar quem são todos os Confidants, a partir de quando ficam disponíveis, as condições especiais para a relação evoluir (caso necessário) e a lista de habilidades que cada um dá.

THE FOOL - IGOR

É o guardião da Velvet Room e a pessoa que viu potencial em você para essa "reabilitação espiritual". Ele faz o mesmo papel em todos os *Personas*, porém nada se sabe sobre este velho narigudo, exceto que a aparência da Velvet Room sempre muda de acordo com a psique da pessoa. Igor é sinistro, mas dá para

O nível com Igor sobe automaticamente uma vez por mês

afirmar que ele é o grande herói da série, por dar oportunidade aos protagonistas para reverter a situação de caos que se aproxima do mundo. A relação começa a partir do dia 4/12 e acontece na progressão automática da história do jogo.

HABILIDADES

Rank 1 – Wild Talk: Permite negociar com personas em batalha após rendê-las.

Arcana Burst: Dá bônus de experiência ao fundir personas de acordo com o nível da arcana.

Rank 2 – Third Eye: Permite ver elementos especiais nos Palaces ao apertar L1.

Rank 3 – Power Stock: Aumenta seu estoque de personas para 8.

Rank 5 – Super Stock: Aumenta seu estoque de personas para 10.

Rank 6 – High Arcana Burst: Dá ainda mais pontos de bônus de acordo com o nível da arcana.

Rank 8 – Ultra Stock: Aumenta seu estoque de personas para 12.

Rank 10 – Max Arcana Burst: Aumenta ainda mais o bônus de experiência na hora da fusão.

THE MAGICIAN - MORGANA

Sim, ele é um gato falante, mas não diga isso na frente dele ou vai irritá-lo. Na verdade, ninguém sabe se isso é verdade – nem ele próprio. Morgana está procurando sua verdadeira identidade, e é com isso em mente que se aproxima do protagonista, já que não pode enfrentar as Shadows sozinho. Ele é o "chefe de operações" dos Phantom Thieves e sabe de muita coisa sobre o metaverso. A propósito, chamamos de "ele", apesar do nome ser Morgana. A relação começa no dia 4/15.

HABILIDADES

Rank 1 – Infiltration Tools: Criação de ferramentas de infiltração, como lockpicks para abrir baús.

Rank 2 – Baton Pass: Ao fazer um "1 More" em batalha pode passar o turno extra para outro integrante do grupo que também tenha Baton Pass.

Rank 3 – Follow Up: Chance de continuar o ataque do protagonista com um golpe bastante poderoso.

Rank 4 – Kitty Talk: Chance de interferir em negociações que dão errado.

Rank 5 – Pickpocket: Chance de ganhar um item durante o ataque comum do protagonista.

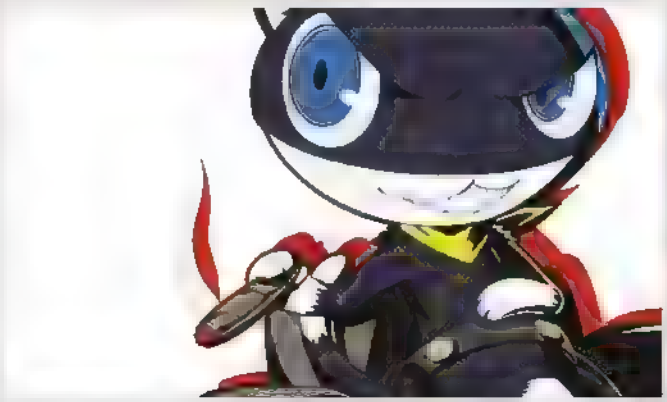
Rank 6 – Ace Tools: Criação de mais tipos de ferramentas de infiltração.

Rank 7 – Harisen Recovery: Chance de curar o status negativo de um membro do grupo.

Rank 8 – Endure: Chance de ficar com 1HP ao levar um ataque que matar na hora.

Rank 9 – Protect: Chance de levar o ataque fatal no lugar do protagonista.

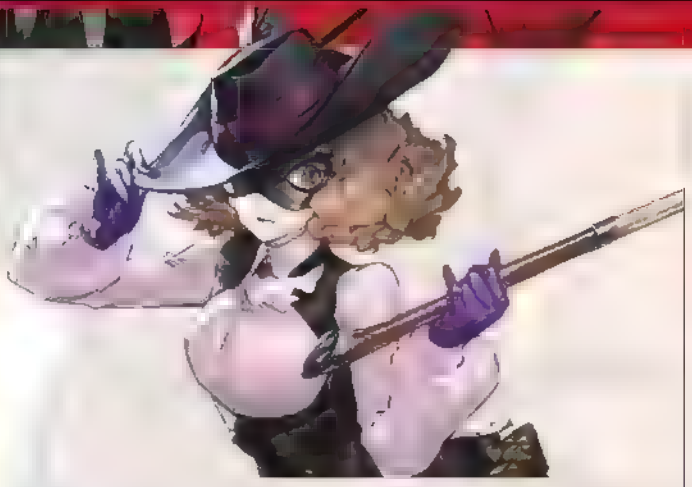
Rank 10 – Second Awakening: Sua persona evolui para sua forma final.



Morgana conta sua preocupação por não saber se é uma pessoa de verdade

Makoto quer conhecer coisas diferentes que as pessoas fazem para se divertir

magia de vento conta como Technical e causa mais dano. Se o inimigo está congelado ou eletrificado, ataques físicos causam mais dano. E quem fica com status Dizzy é afetado pelo tipo de dano que ele anularia normalmente.



Haru age como uma princesinha, mas ela é gente boa

THE PRINCESS - MAKOTO NIIJIMA

A presidente do conselho de classe da Shujin Academy é extremamente focada em seus estudos e faz tudo que o diretor pede, tudo pela promessa de garantir uma carta de recomendação para alguma faculdade prestigiada. Ela fica em frente à sala do conselho de classe, no terceiro andar da escola, ou então na entrada da escola, depois que o terceiro Palace acabar. Para iniciar o processo é necessário ter pelo menos Rank 3 de Knowledge. Para passar do nível 5 para o nível 6 de confidant, é preciso de Rank 5 (o máximo) em Charm.

HABILIDADES

Rank 1 – Shadow Calculus: Permite ver as habilidades e itens que os inimigos têm ao apertar L1 em batalha

Rank 2 – Baton Pass: Ao fazer um "1 More" em batalha, pode passar o turno extra para outro integrante do grupo que também tenha Baton Pass

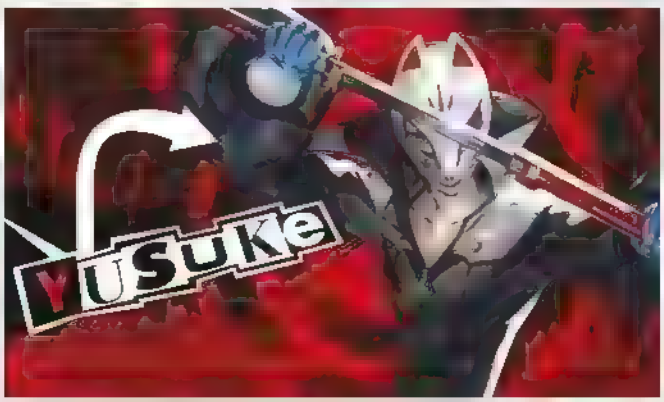
Rank 3 – Brainiac Talk: Chance de interferir em negociações que dão errado

Rank 4 – Follow Up: Chance de continuar o ataque do protagonista com um golpe poderoso

Rank 6 – Harisen Recovery: Chance de curar o status negativo de um membro do grupo

Rank 7 – Shadow Factorization: Permite ver os elementos que o inimigo analisa, repele e absorve na tela de análise

Rank 8 – Endure: Chance de ficar com 1HP ao levar um ataque que mataria na hora



Yusuke é um jovem talentoso e discípulo de pintor famoso

Rank 9 – Protect: Chance de levar o ataque fatal no lugar do protagonista

Rank 10 – Second Awakening: Sua persona evolui para a forma final

THE EMPRESS - HARU OKUMURA

Uma garota muito rica e que vive uma vida isolada por causa disso, sem muita interação com pessoas comuns e tendo que seguir ordens de seu pai constantemente para passar uma boa imagem. Por esse estilo de vida, ela não sabe quem quer ser seu amigo de verdade e quem está apenas de olho em seu dinheiro. Haru fica na laje da escola, depois do dia 10/30. Para iniciar a relação é preciso ter nível máximo (Rank 5) de Proficiency.

HABILIDADES

Rank 1 – Cultivation: Permite plantar legumes e verduras na laje da escola

Rank 2 – Baton Pass: Ao fazer um "1 More" em batalha, pode passar o turno extra para outro integrante do grupo que tambem tenha Baton Pass

Rank 3 – Follow Up: Chance de continuar o ataque do protagonista com um golpe poderoso

Rank 4 – Celeb Talk: Chance de interferir em negociações que dão errado

Rank 5 – Bumper Crop: Aumenta a quantidade de itens na plantação

Rank 6 – Harisen Recovery: Chance de curar o status negativo de um membro do grupo

Rank 7 – Soil Improvement: Diminui o tempo de cultivo da plantação

Rank 8 – Endure: Chance de ficar com 1HP ao levar um ataque que matar a na hora

Rank 9 – Protect: Chance de levar o ataque fatal no lugar do protagonista

RESPOSTAS DAS PROVAS

9/21 - Czechoslovakia.
9/24 - It shows up well on TV.
9/28 - 1: Phantom.
2: Vibration.
3: Syndrome.
9/29 - Fishermen of the Nagaragawa.
10/3 - Three watermelons in the sun.
10/6 - A guillotine.
10/11 - A.

OUTUBRO

10/17
1: Name of the one who proposed it.
2: A Doctor.
3: It could execute people quickly.

10/18
1: It has thirty-two faces.
2: Slave Labor.

10/19
1: Phantom Vibration Syndrome.
2: The Imperial Household Agency.

10/20
Rank 4 = prova boa.
Rank 5 = Top 10.

RESPOSTAS OUTUBRO E NOVEMBRO

10/22 - Five.
10/24 - It's meaningless.
11/2 - Thieves' Cant.
11/4 - The Holy Grail.
11/9 - Zero.
11/10 - An eye.
11/12 - It's heavily processed.
11/15 - They put makeup on him.
11/17 - B.
11/18 - The summit of Mt. Fuji.

PROVAS DE DEZEMBRO

12/20
1: D.
2: Not their real voice.
3: They speak the same.
4: Supplement the voice.

12/21
1: Hearts.
2: It includes a number.

12/22
1: Japan.
2: Dreadnought.

12/23
Rank 4 = prova boa.
Rank 5 = Top 10.

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

CUIDADO COM SEU SP Não vamos cansar de dizer isso. O equilíbrio de dificuldade nas dungeons de *Persona* vem da escassez de pontos de mana – eventualmente seu SP vai ficar bem baixo e você

Rank 10 – Second Awakening: Sua persona evolui para a forma final.

Um artista muito talentoso, pupilo de um dos maiores pintores do Japão e bolsista em uma escola renomada, graças ao seu talento. Yusuke é um cara bem calmo, porém excêntrico, com pensamentos às vezes difíceis de entender e com uns papos estranhos que aparecem do nada. Pensa em arte o tempo todo e sempre está atrás de inspiração. Depois de acabar o segundo Palace, Yusuke estará no metrô de Shibuya, em Underground Walkway, a partir de 6/14 no período da tarde. Para avançar do nível 5 para o 6 na relação, é preciso ter Rank 4 em Proficiency.

HABILIDADES

Rank 1 – Novice Duplication: Usa cartas em branco para duplicar Skill Cards de nível baixo.

Rank 2 – Baton Pass: Ao fazer um "1 More" em batalha, pode passar o turno extra para outro integrante do grupo que também tenha Baton Pass.

Rank 3 – Follow Up: Chance de continuar o ataque do protagonista com um golpe poderoso.

Rank 4 – Artist Talk: Chance de interferir em negociações que dão errado.

Rank 5 – Adept Duplication: Usa cartas em branco para duplicar Skill Cards de nível médio.

Rank 6 – Harisen Recovery: Chance de curar o status negativo de um membro do grupo.

Rank 7 – Master Duplication: Usa cartas em branco para duplicar Skill Cards de nível alto.

Rank 8 – Endure: Chance de ficar com 1HP ao levar um ataque fatal.

Rank 9 – Protect: Chance de levar o ataque fatal no lugar do protagonista.

Rank 10 – Second Awakening: A persona evolui para a forma final.

HIEROPHANT - SOJIRO SAKURA

Sojiro é dono de um café no subúrbio, famoso por seu café e curry excelentes. Ele é o

TABELA DE FUSÕES

Confira os resultados das fusões entre personas analisando o ponto de cruzamento entre a linha e a coluna vermelha. Empress + Emperor = Justice, por exemplo.

ARCANA										
MAGICIAN	DEATH	MAGICIAN	TEMPERANCE	JUSTICE	HANGED MAN	DEATH	DEVIL	PRIESTESS	EMPEROR	LOVERS
PRIESTESS										
EMPRESS	HANGED MAN	JUSTICE	EMPEROR	EMPRESS	JUSTICE	FOOL	JUDGEMENT	STAR	LOVERS	STRENGTH
EMPEROR										
HIEROPHANT	HERMIT	DEATH	MAGICIAN	FOOL	FORTUNE	HIEROPHANT	STRENGTH	STAR	HANGED MAN	FORTUNE
	MOON	PRIESTESS	HIEROPHANT	STAR	STRENGTH	STAR	TEMPERANCE	CHARIOT	MOON	DEVIL
JUSTICE										
HERMIT		LOVERS	TEMPERANCE	STRENGTH	HIEROPHANT		CHARIOT	DEVIL	MAGICIAN	
FORTUNE										
STRENGTH	DEATH	FOOL	DEVIL	CHARIOT	TOWER		DEATH	HERMIT	HIEROPHANT	
HANGED MAN										
		HERMIT	MAGICIAN	FOOL	HERMIT		TEMPERANCE	DEVIL	FOOL	STRENGTH
TEMPERANCE						CHARIOT				
	TEMPERANCE	HIEROPHANT	MOON	SUN	JUSTICE		MOON	TEMPERANCE	FOOL	PRIESTESS
	MAGICIAN	PRIESTESS	HERMIT	LOVERS	LOVERS	MAN	CHARIOT	MOON	EMPRESS	STRENGTH
		HIEROPHANT	CHARIOT	TOWER	JUDGEMENT	TOWER	EMPRESS	PRIESTESS	HANGED	DEVIL
JUDGEMENT									MAN	

vai ter que voltar outro dia ou se arriscar bastante. Tente evitar isso o máximo possível. Evite usar magias mais fortes se não for estritamente necessário. Use bastante as habilidades que gastam seu HP em vez de SP. Use algum healer reserva para curar o grupo fora da luta. E não deixe de fazer café e curry de vez em quando no Leblanc, pois itens de SP são raros e não devem ser usados com frequência, pois podem fazer falta depois.

responsável pelo protagonista durante este ano letivo. Ele tem um amigo em comum com seus pais e aceitou a tarefa de cuidar de um garoto na condição de menores. Sabe-se lá por que ele aceitou, já que ele não parece gostar de você nem um pouco.

■ E ele se torna Confidant a partir do dia 4/20, as notes no Café LeBlanc. Ele só está disponível em alguns dias quando não há mais clientes. Ouça os clientes algumas vezes até eles irem embora.

■ Este confidant possui várias peculiaridades. Para subir do nível 2 ao 3, é preciso fazer café pelo menos uma vez. Do nível 3 para o 4, há muitos pontos de distância. Faça fazendo café em vez de apenas passar tempo com Sojiro, pois os dois vão dar os mesmos pontos, mas o café pelo menos dá também um item de SP. Continue fazendo café e verificando até o protagonista achar que vai poder subir de nível na próxima conversa com ele. Ao chegar no nível 4, este confidant não pode avançar ao nível 5 até o dia 8/23.

■ Para passar do nível 6 ao 7, é preciso Rank 5 de Kindness.

Para passar do nível 8 ao 9, o request The Money Grubbing Uncle precisa ser completado (fale com a Futaba durante a tarde – você irá ao Mementos sozinho, então prepare-se).

HABILIDADES

Rank 2 – Coffee Basics: Permite fazer café, que vira um item que recupera 30 SP.

Rank 4 – LeBlanc Curry: Permite fazer curry, item que recupera 30SP de todos aliados.

Rank 8 – Coffee Mastery: Faz um café que recupera bem mais SP.

Rank 9 – Curry Tips: Permite fazer um curry que recupera mais SP de todo mundo.

Rank 10 – Permite fazer curry que recupera muito SP de todos os aliados.

LOVER: ANN TAKAMAKI

Por ter parentesco americano, Ann é loira de verdade, e viveu fora do Japão até pouco tempo. É a chama atenção por ser muito bonita (e até faz uns bicos como modelo), porém praticamente não tem amigos na escola, exceto por sua grande amiga Shiho. Em parte, o motivo para a

JUSTICE	FOOL	EMPRESS	HERMIT	CHARIOT	HIEROPHANT	TEMPERANCE	PRIESTESS	LOVERS	HIEROPHANT	STRENGTH
HERMIT	CHARIOT	PRIESTESS	FOOL	PRIESTESS	SUN		LOVERS	FORTUNE	TOWER	EMPEROR
JUSTICE	FOOL	SUN	CHARIOT	DEATH	HANGED MAN		TOWER	PRIESTESS	LOVERS	EMPRESS
						JUDGEMENT				
PRIESTESS	HERMIT	FOOL	DEVIL	STRENGTH	TEMPERANCE		MOON	LOVERS	PRIESTESS	
						FORTUNE				
STAR	HIEROPHANT	STAR	STRENGTH	STREANGTH	PRIESTESS		STRENGTH	PRIESTESS		
						JUDGEMENT			DEVIL	EMPEROR
TEMPERANCE	STRENGTH	TEMPERANCE	HIEROPHANT	CHARIOT	DEATH		MOON	MAGICIAN		
									MOON	
STAR	HIEROPHANT	MOON	DEATH	HANGED	CHARIOT	CHARIOT	DEVIL	HIEROPHANT		
				MAN	FORTUNE	HERMIT	SUN	FORTUNE		
HIEROPHANT	DEATH	FORTUNE	CHARIOT		DEVIL	SUN	STRENGTH	CHARIOT		
				FORTUNE	MAGICIAN	FORTUNE	DEATH	HERMIT		
DEVIL	MOON	JUSTICE	DEVIL		STRENGTH	MAGICIAN	STAR	TEMPERANCE		
					CHARIOT	TOWER	TEMPERANCE	MOON		
STAR	MOON	HIEROPHANT	PRIESTESS		HERMIT	DEATH	JUDGEMENT	EMPRESS		
				MAGICIAN					SUN	DEATH

PRIORIDADES O ideal em *Persona 5* é vencer os Palaces no menor número de dias possível. Não precisa ser exatamente nos dois primeiros dias – embora isso seja recomendado –, mas o

ignorarem são os rumores de que ela tem saído com o professor de educação física, Suguru Kamoshida. A relação com Ann começa no dia 4/15 automaticamente e a garota costuma estar no shopping do metrô de Shibuya (Underground Mall). Para passar do nível 1 para o 2 é preciso ter Rank 2 de Kindness

HABILIDADES
Rank 1 – Baton Pass: Ao fazer um "1 More" em batalha, pode passar o turno extra para outro integrante do grupo que também tenha Baton Pass

Rank 2 – Celeb Talk: Chance de interferir em negociações que dão errado

Rank 3 – Follow Up: Chance de continuar o ataque do protagonista com um golpe poderoso

Rank 5 –Crocodile Tears: Chance de forçar inimigos a fazerem menos exigências durante as negociações

Rank 6 – Harisen Recovery: Chance de curar o status negativo de um membro do grupo

Rank 7 – Sexy Technique: Chance de convencer inimigos mais facilmente em negociações

Rank 8 – Endure: Chance de ficar com 1HP ao levar um ataque que mataria na hora

Rank 9 – Protect: Chance de levar o ataque fatal no lugar do protagonista.

Rank 10 – Second Awakening: Sua persona evolui para a forma final

CHARIOT – RYUJI SAKAMOTO

Ryuji é visto como o rebelde da escola, por conta do cabelo descolorido, de falar alto e de ter se envolvido em uma briga que o levou a dar um soco em um professor. Ele estudou com a Ann no ensino fundamental e tem uma relação amistosa com ela. A relação começa dia 4/12

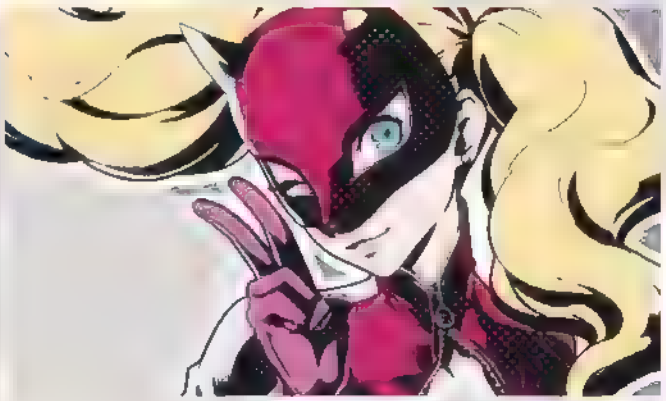
HABILIDADES
Rank 2 – Baton Pass: Ao fazer um "1 More" em batalha, pode passar o turno extra para outro integrante do grupo que também tenha Baton Pass

Rank 3 – Follow Up: Chance de continuar o ataque do protagonista com um golpe poderoso

Rank 4 – Punk Talk: Chance de interferir em negociações que dão errado

Rank 6 – Harisen Recovery: Chance de curar o status negativo de um membro do grupo

Rank 7 – Insta-Kill: Chance de vencer automaticamente uma batalha no Mementos caso pegue o inimigo desprevenido. Só acontece com personas de nível baixo em relação ao seu


Ann é uma das garotas mais bonitas da escola e vítima de rumores

Rank 8 – Endure: Chance de ficar com 1HP ao levar um ataque que mataria na hora

Rank 9 – Protect: Chance de levar o ataque fatal no lugar do protagonista.

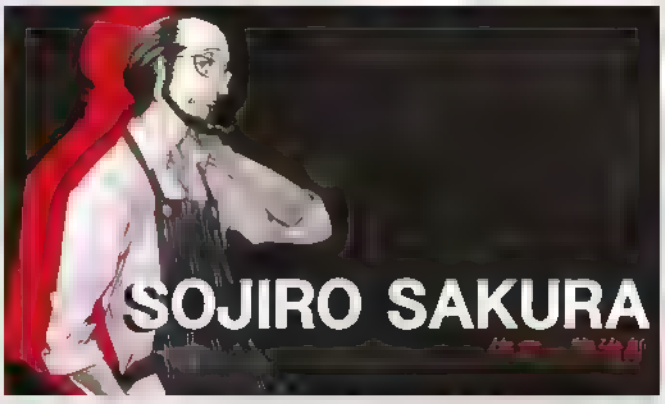
Rank 10 – Second Awakening: Sua persona evolui para a forma final

JUSTICE – GORO AKECHI

Akechi é um prodígio, um jovem detetive que atua como consultor da polícia. Desde que os Phantom Thieves começaram a aparecer nas notícias, ele tem sido chamado em muitos programas de TV para discutir o caso, e parece ter um interesse especial neles

Ryuji é o seu primeiro amigo e, obviamente, também não tem boa reputação

É difícil saber o que Akechi está tramando, só que está caçando os Phantom



Sojiro é extremamente chato. Talvez você consiga mudar isso na conversa

importante é fazer o máximo possível no menor tempo. O ideal é em um ou dois dias (fora o dia da Calling Card). Quanto mais dias você for para o Palace, menos terá para fazer outras coisas, por isso é melhor avançar até o limite. Dito isso, não se sinta mal por pular um dia de palácio para fazer algo específico, como visitar um confidant que só fica disponível naquele dia da semana ou algo assim.

Ele também tem faz um sucesso absurdo com as meninas. A re ação com ele começa dia 6/10 automaticamente e e a sobe em momentos espec ficos da história. A amizade dá quatro hab idades no nive 6, mas elas seriam um spoi er mu to grande, entao deixamos de fora da lista

HERMIT - FUTABA SAKURA

Ela é uma hikikomori, alguém que fica trancado no quarto e não sai nem para pegar comida. O quarto é cheio de sacos de lixo e todo escuro, e e a sempre esta no computador - e consegue hackear pra camente qua quer coisa. A relação com e a começa automaticamente no dia 8/31. Para sub r para o nível 2, é prec so ter Rank 4 de Kindness. Para sub r do nível 7 para o 8 é preciso completar o request Daughter's Just a Meal Ticket

HABILIDADES

Rank 1 – Moral Support: Chance de curar o grupo durante a uta

Rank 2 – Mementos Scan: Chance de mostrar o mapa completo do andar no Mementos

Rank 4 – Position Hack: Chance de render os inim gos imed atamente ao entrar na uta

Rank 6 – Active Support: O Moral Support ganha chance de recuperar SP

Rank 7 – Treasure Reboot: Chance de fazer tesouros reaparecerem no mapa depo s de uma luta

Rank 9 – Emergency Shift: Chance de poder trocar dois ou mais membros mortos por outros do grupo

Rank 10 – Final Guard: Pode anu ar um ataque fata contra um membro

FORTUNE - CHIHAYA MIFUNE

Mifune é uma vidente que oferece serviços em uma barraquinha em Shinjuku, à noite. Ela aparenta ter mesmo poderes sobrenaturais e acerta muitas de suas previsões. Porém, ao mesmo tempo, vende "pedras espirituais" fajutas por um preço muito alto.

■ Começar esse confidant e um processo caro. Depo s de destravar a área de Shinjuku (a partir de 6/22), fa e com ela em uma noite que nao este a chovendo. Ela preve boa sorte e que você var ganhar 5 mi. Vo te para casa para isso acontecer

■ Visite Ch haya outra vez e e a va. querer vender uma pedra sagrada por 100 mi enes. Sim, você precisa comprar isso para continuar a quest

■ Visite a outra vez para ir tirar sat sfação. Escute o caso da mulher que esta se consultando com e a e ofereça ajuda. Complete o request Ending the Boyfriend's

■ Fale com ela para fina mente começar este confidant muito uti. No nive. 7 é preciso completar o request Debunking the Psych c para avançar

HABILIDADES

Rank 1 – Luck Reading: Aumenta temporariamente os pontos ganhos para o atributo desejado

Rank 3 – Money Reading: Aumenta temporariamente o dinheiro ganho em lutas

Rank 5 – Fate Reading: Dá uma prévia de algumas hab idades de outro confidant.

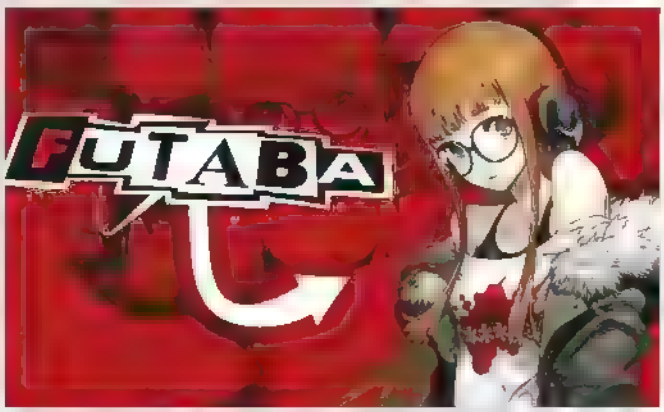
Rank 7 – Aumenta seus pontos de relacionamento com um confidant a sua escolha. Isso é exce ente

Rank 10 Dá uma prévia de todas as hab idades de um confidant

STRENGTH - JUSTINE & CAROLINE

Elas são as carcereiras da Velvet Room. Justine (a de trança) é calma e respeitosa, enquanto Caroline trata o protagonista como se fosse a escória e até bate nele. Justine cuida da entrada da Velvet Room em dungeons, e a malvada aparece no mundo normal para te jogar para dentro da ce a.

■ Este é um confidant único. A re ação começa no meio do mês de maio, e para começar de verdade a subir de nível você precisa cr ar uma persona com uma hab idade específica que Justine e Caro ine pedem. Para falar com elas, entre na Velvet Room e tente sair, mas quando e as perguntarem se quer sair, d ga que quer ficar. Com contro e do personagem, fa e com Just ne ao lado, em vez de falar com Igor. Algumas das personas que e as pedem sao bem complicadas entao aqu vai nossa ajuda



Tente ler o que acontece com a Futaba com seus olhos cheios de lágrimas

Chihaya ajuda a subir outros confidants, portanto dê certa prioridade a e a

Justine é a gêmea educada, enquanto Carol ne curte xingar os outros

DETONADO

O CAMINHO MAIS DINÂMICO PARA OS CRÉDITOS FINAIS OU PARA A PLATINA

MALANDRAGEM Mudanças no clima alteram os status dos monstros no Mementos. Pólen os deixa sonolentos, onda de calor pode causar Burn, etc. Desses efeitos, o melhor é a onda de gripe que

Jack Frost já consegue Mabufu naturalmente, então é só subir de nível

Rank 1 – Jack Frost com Mabufu: Jack Frost aprende Mabufu automaticamente no nível 12. O Rank 1 dá a habilidade de fundir personas em grupo.

Rank 2 – Shiisa (nível 16) com Frei: Shiisa é uma persona ótima de nível 16. Se juntar um Jack Frost com um Makami (uma daquelas personas que parecem de papel), que já tem Frei por padrão, vai resultar em um Shiisa com Frei.

Rank 3 – Matador (nível 19) com Magaru: Tente fundir a persona Mokoi com a Regent, que é a primeira das Jewel Personas e aparece no Mementos. Ou então funda Nekomata com Obariyon. O Rank 3 dá acesso ao Lockdown, que é a solitária para deixar uma persona ganhar alguma resistência extra no jogo.

Rank 4 – Flauros (nível 25) com Tarukaja: Flauros é uma das personas que devem ser feitas com fusão especial de três monstros específicos. Eligor já tem Tarukaja desde o começo. Essas personas estão todas nas primeiras áreas do Mementos e nos primeiros Palaces.

Rank 5 – Ame no Uzume (nível 29) com Dodge Psy: Faça uma fusão entre as personas Kin-ki e Sui-ki. Kin-ki aprende a habilidade Dodge Psy sozinha no nível 27. O Rank 5 dá a habilidade Guillotine Booster, que aumenta o número de fusões especiais disponíveis.

Rank 6 – Neko Shogun (nível 30) com Dekaja: Neko Shogun é outra persona especial de grupo. O melhor jeito de conseguir Dekaja é botar um Anzu na cadeira elétrica (salve antes disso) e ver se ele deixa uma Skill card de Dekaja, depois é só colocar no Neko Shogun. Outro jeito é elevar um Anzu até nível 28, o que é chato pois ele começa no nível 14.

Rank 7 – Lachesis (nível 34) com Tetraja: Essa precisa de várias fusões, mas felizmente existe uma persona que ajuda muito no processo. Principality, uma persona Justice de nível 29 que já vem com Tetraja. Crie uma dessas primeiro, com alguma combinação como Lamia e Sandman. Depois puxe outra Lamia e faça fusão com a Principality, e o resultado será uma Ame no Uzume com Tetraja. Por fim, junte essa Ame no Uzume com uma Isis para criar a Lachesis com Tetraja.

Rank 8 – Hecatoncheires (nível 42) com Masukunda: Unicorn + Lilim é o suficiente para fazer essa persona. O Rank 8 dá a habilidade Isolation, que faz Lockdown dar resistências melhores.

Rank 9 – Bugs (nível 49) com Samarecarm: Bugs é uma das personas especiais, disponível para fusão depois de completar um request de baixo nível que você certamente já fez a essa altura: The Lovesick Cyberstalking Girl. Das três personas necessárias para ela ser feita (Pixie, Pisaca, Harit), Harit aprende Samarecarm no nível 41. Aprenda e então faça a fusão das três.

Rank 10 – Seth (nível 51) com High Counter: Seth é outra das personas avançadas e precisa de quatro outras relacionadas ao Egito (Isis, Toth, Anubis e Horus). Primeiro, tenha uma persona Dakini (Empress) e leve-a ao nível 52 para ganhar a habilidade High

As criaturas de *Persona* ainda são capazes de nos surpreender

As habilidades da professora economizam muito tempo. Eleve-a ao máximo!

acontece em novembro, que pode deixar inimigos com status Despair. Se você estiver se sentido muito confiante, fique enrolando em um andar até o Reaper aparecer. Ele é muito forte, porém com Despair ele pode ser derrotado em poucos golpes (dependendo do seu nível). Se conseguir matá-lo antes dele revidar, vai ganhar uns 70 mil de experiência. Isso vai elevar vários níveis de uma vez! Salve antes, pois nem sempre ele aparece com Despair.

Counter. Agora junte esse Dakini com um Pazuzu (Devil) para criar um Horus com High Counter. Então é só fazer a fusão do Seth e herdar High Counter para completar. O Rank 10 dá acesso a uma habilidade fantástica: você pode pagar dinheiro para criar personas acima do seu nível. Não é barato, mas é extremamente útil.

THE HANGED MAN - MUNEHISA IWAI

Ele é o vendedor da loja de armas de airsoft, um cara misterioso que parece mexer com um pouco mais do que só armas de brinquedo. Apesar disso, no fundo ele é gente boa e trata bem quem tem interesse pelas réplicas. Só é possível começar sua relação com ele ao ter Rank 4 de Guts, e isso deve levar um tempo - mas ele vende armas tranquilamente enquanto isso. A cada nível que ele sobe dá uns pontos de Proficiency, o que é muito bom. Para subir do nível 7 para o 8 é necessário ter Rank 5 de Guts.

HABILIDADES

Rank 1 - Starter Customization: Permite personalizar armas de fogo, para deixá-las mais fortes

Rank 3 - Medium Customization: Permite personalizar armas de fogo de médio porte

Rank 5 - Discount: Diminui o preço da personalização

Rank 7 - Expert Customization: Permite personalizar armas de fogo de alto nível

Rank 10 - Ace Customization. Permite personalizar armas de fogo especiais

É normal demorar bastante para começar a amizade com o cara das armas

DEATH - TAE TAKEMI

Ela é uma médica do bairro do protagonista e atende em uma clínica bem pequena. Há rumores de ela ser uma médica de práticas estranhas, que cria remédios não convencionais que curam qualquer coisa. É possível começar essa relação a partir do dia 4/18, mas o nível 2 requer Rank 2 de Guts. Aliás, toda subida de nível dessa arcana dá pontos de Guts. Para subir do nível 7 para o 8 é preciso ter Rank 4 de Charm.

HABILIDADES

Rank 1 - Rejuvenation: Inclui mais itens de cura na loja da clínica.

Rank 3 - Sterilization: Inclui mais itens de cura na loja da clínica

Rank 5 - Immunization: Inclui mais itens de suporte na loja da clínica

Rank 7 - Discount: Diminui os preços dos itens na loja da clínica.

Rank 10 - Resuscitation: Inclui mais itens de reviver na loja da clínica

TEMPERANCE - SADAYO KAWAKAMI

Ela é a professora responsável por sua classe, e a princípio se lamenta o tempo todo por ter um aluno MARGINAL na sala dela. Além disso, ela parece sempre estar meio triste e cansada. Mal sabem os outros que ela tem alguns segredos bem... peculiares. A relação pode começar uns dois dias depois que a história do segundo Palace terminar. Vai rolar um evento com Ryuji e Mishima combinando de ir a um quarto vazio. Vá com eles à noite (responda a mensagem no celular). No dia seguinte, fale com a professora na escola. Agora é preciso ter Rank 2 de Guts para poder ligar para ela do telefone do LeBlanc e começar o confidant. Cada vez que quiser passar tempo com ela, terá que gastar 5 mil ienes

A amizade com a Tae é uma das mais úteis no começo do jogo, aproveite

MAIS TEMPO DE LUTA Você pode mudar os membros do seu grupo a qualquer momento fora da batalha. Entre no menu, Stats, e aperte ■ para escolher quem você quer no grupo. Todo mundo está disponível a todo momento, e mesmo quem está de fora pode ter suas magias de cura usadas no menu fora da batalha para economizar SP do grupo. Lembre-se disso.

HABILIDADES
Rank 1 – Slack Off:
Você pode fazer coisas diferentes na aula da Kawakami

Rank 3 – Housekeeping: Você pode chamá-la para fazer café ou lavar as roupas no seu lugar assim você não gasta tempo com isso. Basta iniciar alguma dessas tarefas e a opção aparecerá

Rank 5 – Free Time:
Kawakami te ajuda a cabular aula de outros professores

Rank 7 – Super Housekeeping:
Você pode chamá-la para fazer curry ou ferramentas no seu lugar

Rank 10 – Special Massage:
Após ir para o Metaverse, você pode chamar Sadayo para fazer uma massagem e assim ficará recuperado para fazer alguma atividade à noite em vez de ser obrigado a dormir

DEVIL - ICHIKO OHYA

Repórter de um grande jornal, tem contatos e informações sobre muita gente. Ela se interessou pelos primeiros casos dos Phantom Thieves e agora quer saber mais. Esse confidant está disponível a partir do dia 6/22, contanto que já tenha terminado o terceiro Palace. Ela fica no bar Crossroads, em Shibuya

HABILIDADES
Rank 1 – Rumor-Filled Scoop:
Diminui o nível de alarme ao ser visto nos palaces

Rank 4 – Shocking Scoop:
Diminui o nível de alarme nos Palaces e elimina parte do alarme ao dormir

Rank 7 – Outrageous Scoop: Efeito aumentado do Shocking Scoop

Rank 10 – Legendary Scoop:
Ser visto não aumenta a segurança do Palace

LOVE - SHINYA ODA

Oda é um garoto que ainda está no ensino fundamental e que é extremamente bom em um jogo de tiro online jogado no fliperama Gigolo. Ele acaba sendo útil para uma tarefa em que os Phantom Thieves precisam de ajuda – não que ele saiba disso. No dia 9/4, Mishima deve dar o request Winners Don't Use Cheats. É preciso ir ao fliperama de Shibuya para saber o nome do alvo. Vá ao Mementos e enfrente-o, mas não morra

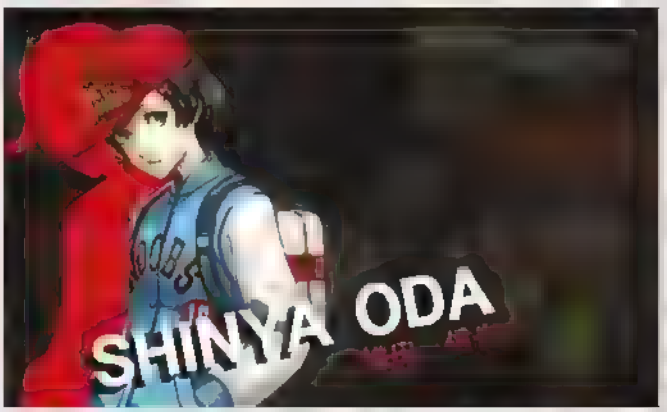
■ Em seguida, vá ao fliperama de Akihabara à tarde. Depois das conversas, fale com a Futaba perto do LeBlanc. Assim Shinya ficará disponível no fliperama de Akihabara

HABILIDADES
Rank 1 – Down Shot:
Usa todas as balas necessárias para derrubar um inimigo

Rank 2 – Bullet Hail: Chance de entrar direto com um All-out Attack de tiro caso pegue o inimigo de surpresa

Rank 3 – Warning Shot: Intimida os inimigos em negociações para conseguir personas

Rank 5 – Ammo Pouch:
Aumenta o limite de balas de todos os personagens



Uma das técnicas de Shinya é aumentar a munição, ótimo para Mementos

Rank 6 – Diminui o número de balas para usar o Down Shot.

Rank 8 – Electric Slug:
Aumenta o dano do Bullet Hail

Rank 10 – Tiros do Joker ignoram resistência e acertam o inimigo com dano total.

STAR - HIFUMI TOGO

Ela estuda na Kosei High, mesma escola do Yusuke, e é uma jogadora de shogi (o "xadrez japonês", digamos) extremamente talentosa, além de ser linda a ponto de a considerarem "bonita demais para jogar shogi". Ela é a atual campeã feminina, e bastante conhecida entre os praticantes, e tem ganhado reconhecimento nacional que ela aproveita para divulgar o jogo. Hifumi fica na igreja de Kanda, que abre quando o Rank de Yusuke chega ao nível 2 e o terceiro Palace foi completo e Yusuke comenta sobre ela. É preciso ter Rank 3 de Charm. Para avançar depois do nível 7, é preciso ter Rank 5 de Knowledge

HABILIDADES
Rank 1 – Koma Sabaki: Permite trocar membros do grupo no meio da luta, durante o turno do Joker

Rank 3 – Uchikomi: Chance de outro membro dar um golpe extra após o Joker derrubar um inimigo

Rank 5 – Kakoi Kuzushi:
Permite tentar escapar da luta mesmo se for emboscado

Ichiko tem as habilidades mais inúteis do jogo, então não é preciso priorizá-la

Hifumi tem habilidades que deixam mudar de personagens no meio da luta

DOS MESMOS CRIADORES DE LORDS OF THE FALLEN

THE SURGE

BEM-VINDO AO THE SURGE

JOGO LEGENDADO EM PORTUGUÊS

16

©2017 Deck13 e Focus Home Interactive. The Surge é desenvolvido por Deck13 e distribuído por Focus Home Interactive. The Surge e seu logotipo são marcas comerciais ou registradas de Deck13.

PS4 XBOX ONE DECK13 FOCUS HOME INTERACTIVE

MEMENTOS: VÁ ALÉM Deixe acumular requests para fazer no Mementos, pois é mais prático. Mas mesmo quando seus objetivos acabarem lá dentro, não saia imediatamente. Se você tiver SP sobrando, por que não continuar mais um pouco? O tempo do seu dia já foi gasto de qualquer jeito, então tire o máximo que puder da oportunidade.

Rank 7 – Narikin: Ganha o dobro de dinheiro se vencer a luta em um turno ao pegar o inimigo desprevenido (1 turno = 1 ataque de cada membro do grupo antes dos inimigos)

Rank 9 – Touryou: Elimina o tempo de espera entre dar o comando da fuga e a fuga de fato. Se for possível fugir, vai acontecer imediatamente

Rank 10 – Togo System: Permite mudar membros do grupo a qualquer momento da luta

MOON – YUUKI MISHIMA

Mishima era um dos garotos que apanhavam do professor Kamoshida, como fica extremamente óbvio no primeiro instante que você o vê. Depois do caso, ele fica um pouco mais confiante e passa a ajudar os Phantom Thieves, criando o Phan-site, onde as pessoas discutem sobre os heróis e postam pedidos de ajuda. Ele é encarregado de filtrar as mensagens e achar pedidos que valham a pena. Esse confidant começa como parte da história no dia 5/6. As oportunidades de sair com ele e para subir de nível são determinadas por quantos Requests você faz, então não ignore o Mementos, porque as habilidades são muito úteis

HABILIDADES

Rank 1 – Mishima's Report: Membros na reserva ganham um pouco de experiência

Rank 3 – Mishima's Enthusiasm: Aumenta a experiência ganha em batalhas.

Rank 5 – Mishima's Desperation: Aumenta a experiência ganha pelos membros na reserva

Rank 7 – Phanboy: Aumenta ainda mais a experiência ganha em batalhas

Rank 10 – Salvation Wish: Os membros na reserva ganham a mesma experiência de quem está na luta

SUN – TORANOSUKE YOSHIDA

Yoshida é um político que está de volta à ativa depois de ter se afastado por um tempo. E ele costuma aparecer na saída do metrô de Shibuya aos domingos e discursar sobre a situação do país e o que a juventude devia fazer para mudar os rumos da nação. Mas as coisas não parecem estar indo muito bem para ele

■ A partir de 5/6, você pode vê-lo discursando na saída do metrô. Fale com ele e depois tente procurar o emprego do Beef Bowl Shop. Ao trabalhar lá umas duas ou três vezes, Toranosuke vai puxar papo. Aí vá vê-lo discursar em Shibuya, e depois de ajudá-lo duas vezes, a relação começa. Vale dizer que este Confidant tem um limite de tempo para acabar antes do final do jogo, então tente priorizar. Como ele só faz discursos no domingo à noite dá para encaixar na sua agenda.

HABILIDADES

Rank 2 – Diplomacia: As vezes pede mais dinheiro ou itens que o normal em negociações

Rank 3 – Fundraising: Permite pedir bastante dinheiro durante negociações.

Rank 5 – Manipulation: Chances de o inimigo dar um item raro

Rank 8 – Mind Control: Tem a chance de pular a negociação para conseguir uma persona

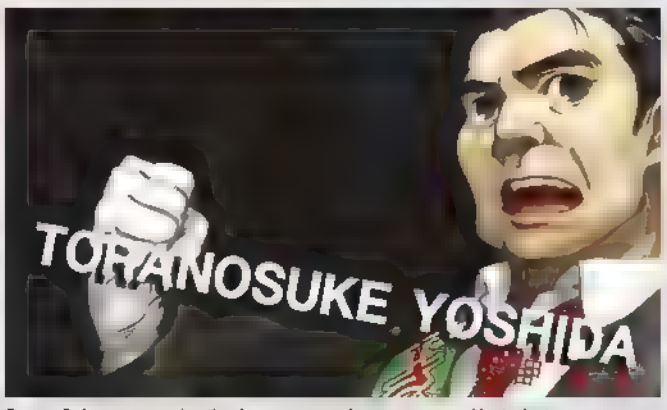
Rank 10 – Charismatic Speech: Permite negociar com personas de nível maior que o seu

JUSTICE – SAE NIJIMA

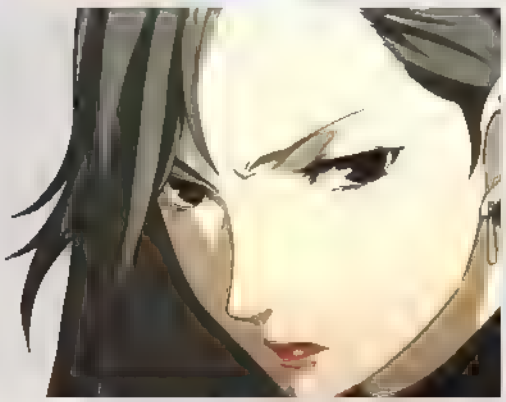
Pelo sobrenome, fica claro: ela é a irmã mais velha de Makoto Niijima, e é a promotora que está ouvindo toda a sua história. Será que ela vai acreditar? Os Ranks da Sae sobem automaticamente durante a história

TODOS OS CONFIDANTS DO GRUPO TÊM HABILIDADES BASTANTE ÚTEIS

É preciso ir ao Mementos para subir a amizade com Yuuki, mas vale a pena



Se você de negociar bastante com monstros, sair com Yoshida é essencial.


Sae é a única que não dá nenhuma habilidade. Ela evolui automaticamente

PS4
The Last Guardian
The Last Guardian
E CONTROLE SEM FIO DUALSHOCK
BUNDLE THE LAST GUARDIAN
E CONTROLE SEM FIO DUALSHOCK 4
12
VIVA MAIS EM
ESTADO PLAY

GT SPORT

GT Sport está a uma troca de marcha de dominar a cena competitiva. Descubra por que este é o único jogo de corrida de que o seu PS4 precisa

Tamanho não é documento. Pelo menos essa é a visão de Kazunori Yamauchi, o "senhor Gran Turismo", quando se fala de *GT Sport*, o primeiro jogo da série de corrida a chegar ao PlayStation 4. Enquanto *Gran Turismo 6*, lançado no PS3, teve impressionantes 1 197 carros na garagem, *GT Sport* é bem mais humilde, com apenas 140 máquinas de velocidade. Mas os números não importam agora, afinal, este é *GT Sport*, não *Gran Turismo 7*.

A troca de nome demonstra uma mudança de abordagem, uma reação a outros jogos de corrida – o que inclui *Project Cars*, o jogo favorito dos jogadores no quesito eSports. *GT Sport* coloca as corridas e, principalmente, as disputas online, acima de qualquer outra coisa. O jogo é sobre profundidade e competição. Trata-se de ter uma seleção menor de carros e ajustá-los nos mínimos detalhes sobre o capô para melhorar aqueles milésimos de segundos em cada volta.

Com o objetivo de deixar *Project Cars* para trás, a Sony conseguiu que suas competições online (Nations Cup e Manufacturer Fan Cup) fossem certificadas pela FIA, a Federação Internacional de Automobilismo. É a primeira vez que isso acontece em um jogo de corrida, o que faz com que os

S GT 9912

O interior dos carros é imaculado. Todo esse realismo deve ficar incrível no modo do PSVR

torneios online de *GT Sport* sejam os únicos eventos de eSports credenciados pelo órgão responsável por corridas reais. Naturalmente, as finais dos campeonatos serão transmitidas ao vivo pelo mundo

EM BUSCA DA VOLTA PERFEITA

Para se dar bem no jogo, é preciso abraçar o seu mecânico interior, aprender umas coisas na oficina mais próxima e fazer ajustes no seu carro. É perceptível que os melhores jogadores do beta fechado foram aqueles que mexeram em muitas opções de tuning - com possibilidades que não ficam só na assistência de freio ou estilo de direção, mas que vão até o ajuste de inclinação e altura das rodas, distribuição de peso, relação de potência, controle de tração e inúmeros tipos de pneus. Conforme você mexe nas opções, pequenos gráficos divertidos mostram como as alterações afetam o comportamento do carro. O aspecto de "esporte" está em todo o jogo.

Se você não curte estudar estatísticas ou ler um manual de mecânica antes de dormir, *GT Sport* possui a solução: os modos Arcade e Sport. O primeiro é uma experiência entre o estilo arcade e a simulação com algumas assistências – sensibilidade da direção, estabilidade, carro fantasma e marcadores de pilotagem – para você aprender o caminho sem nenhum acidente ou fumaça saindo do carro. Este modo é mais acessível e traz uma diversão mediata, mas não ajuda o jogador na parte online, que é o que mais importa em *GT Sport*.

"Esporte" está no nome e na natureza desse *GT*, então é preciso treinar bastante caso você queira resultados satisfatórios no modo que dá nome ao jogo. Felizmente, acelerar pela pista não é tão assustador quanto parece. Você começa a jogar *Gran Turismo* sabendo que será preciso se esforçar, mas aqui a precisão da vida real não significa rodar logo na primeira curva e mal conseguir dirigir, mas replicar a experiência real de dirigir no seu PS4.

A inclusão da Porsche em *Gran Turismo* é algo esperado há muito tempo

A Porsche é a mais nova licença de *Gran Turismo*, com o carro 911 GT3 RS já revelado a [illegible] *GT Sport*. Isso é grandioso, já que, até 2016, a EA possuía uma licença exclusiva sobre carros da montadora alemã – e agora a [illegible] vão lembrar que a Porsche aparece em jogos anteriores da série, mas eram [illegible] que é uma montadora com direitos próprios.

GT Sport conta com apenas 140 carros, mas todos muito mais realistas do que nos jogos anteriores

GT Sport não passa a sensação de ser tão complexo como *Project Cars*, por exemplo. O objetivo de *GT Sport*, mesmo nas dificuldades mais altas, é fazê-lo se sentir no controle, e não lutando contra as físicas do jogo. Você não está apenas manipulando números de cálculos matemáticos, mas segurando um poderoso carro de corrida nas mãos e tomando decisões de uma forma parecida com a que tomaria na vida real. Se você sabe o básico de traçado de corrida e tempo de freada, conseguirá correr sem grandes problemas em *GT Sport*. Pode não vencer, mas vai conseguir dar uma volta pelo circuito sem bater (após um pouco de treino, é sempre bom lembrar).

TIRANDO TEMPO

Ser acessível e realista ao mesmo tempo é sempre um desafio para qualquer jogo de corrida focado em competição. E ainda mais para *Gran Turismo* – afinal de contas, essa é a principal marca de corrida da Sony. O jogo precisa ter um público amplo como alvo, mas com escopo para os puristas para fazer com que a Sony acabe com a distância em relação a *Project Cars*. *GT Sport* precisa ter profundidade e uma curva de aprendizado larga, que leve em conta os pilotos sérios e os jogadores mais casuais que gostam de admirar os replays.

Uma maneira de atingir isso é com o novo sistema de matchmaking, que usa duas categorias para julgar os competidores: Driver e Sportsmanship. O primeiro essencialmente leva em conta seus resultados de classificação e corrida para estabelecer o quão rápido você é. O segundo e mais interessante seu nível de Sportsmanship é definido pela maneira como você se comporta. Você ganha pontos por cumprir certas regras, como, por exemplo, evitar colisão com outros carros, prestar atenção nas bandeiras das corridas e permanecer na pista. Combinar as duas categorias promete experiências de corrida disputadas – um competidor que leva o eSport a sério não quer tomar uma pancada de um novato distraído com o visual do jogo.

Esquerda Tem gente que vai preferir competições sérias, outros vão nas mais casuais... e alguns só vão fazer fotos para postar nas redes sociais

Abaixo O modo Photoscape oferece cenários reais para colocar seu carro virtual e muitas opções técnicas e profissionais de fotografia

AO JOGAR ONLINE, É ANALISADO TANTO OS SEUS RESULTADOS QUANTO A SUA ÉTICA DE PILOTO

DIA DE CORRIDA

Quando os 20 carros se alinham no grid e as luzes verdes se acendem, todos os ajustes ficam de lado para dar lugar à beleza do jogo. *Gran Turismo* sempre teve essa pose de ter um belo visual. Se você quisesse impressionar os seus amigos e mostrar o que o PlayStation poderia fazer graficamente, colocava *Gran Turismo* para rodar. A história não mudou com esta versão para PS4. Correr pela pista de Big Willow com o Sol por trás das nuvens com o HDR atuando e em 1080p/60fps quase faz uma lágrima escorrer dos olhos. Se for com o PS4 Pro e o PSVR, então, é uma pisada com força no acelerador do coração.

Longe das pistas, você pode visitar o Museu de *GT Sport*, que traz momentos importantes da história do automobilismo

BONITO NA FOTO

A produtora Polyphony Digital sabe que o jogo precisa ser bonito. Este é o motivo pelo qual eles diminuíram o número de carros para assegurar que cada modelo fosse perfeito nos mínimos detalhes e a razão pela qual este é um dos poucos jogos de corrida que ainda possuem várias licenças do mundo real. E também explica a existência do modo de fotografia. Gostou do seu novo carro? No modo Photoscape você pode escolher um cenário entre mais de mil localizações, ajustar a iluminação e salvar as mais belas imagens para compartilhar com o mundo.

Tudo bem, não existem centenas de opções de carros para escolher, mas a quantidade de opções de ajustes e a perseguição aos eSports asseguram um bom potencial para *GT Sport*, considerando desde as corridas online até o tempo gasto com as fotos no Photoscape. Os números não importam para este jogo. O que vale é a profundidade e o nível de detalhes – e isso *Gran Turismo* conhece muito bem.

QUEM TE VIU

QUEM TE VÊ

Remasters, remakes, reboots e reimaginações: descubra como o passado do PlayStation é chave para criar o futuro

O PlayStation já existe há mais de 20 anos, um período de tempo suficiente para despertar memórias nos jogadores que acompanharam essa evolução. Enquanto os jogos cresceram e ganharam mais comandos, polígonos e complexidade, é impossível se esquecer das velharias "old school" – aqueles clássicos icônicos que surgiram desde o nascimento de um certo console cinza, lá em 1994, no Japão. Atualmente, temos visto vários velhos amigos retornarem do passado, com melhorias para o PS4, para nos lembrar o quão excelente eles eram... e ainda são. Mesmo que clássicos modernos não parem de surgir (como *The Last Guardian*, *Nioh*, *Horizon Zero Dawn* e *Persona 5*, só para citar alguns), não existe nada como a felicidade nostálgica de revisitar seus jogos preferidos

Atualmente, estamos sendo inundados com remasters e remakes de jogos incríveis (e alguns nem tão distantes), como *The Last of Us*, a trilogia *BioShock*, *Resident Evil*, *Grim Fandango*, *Borderlands* e *Gravity Rush*. E eles continuam sendo os mesmos grandes jogos, mas com uma bela camada adicional de alta definição.

Além disso, alguns reboots trouxeram grandes clássicos do passado em uma nova forma para o século 21. O *Tomb Raider* de 2013 é um exemplo, com a origem de Lara Croft recontada em um contexto de sobrevivência e com o primeiro multiplayer da série (apesar de o modo não ter sido grande coisa).

No ano passado, o jogo *Ratchet & Clank* também voltou à ativa, com os protagonistas retornando à aventura do primeiro jogo, mas com novos personagens, armas e cenários. E também não dá para esquecer dos demônios remodelados e do gameplay rápido do novo *Doom*.

Quem não gosta desse tipo de relançamento pode reclamar que eles entregam pouca coisa nova, mas, para os fãs hardcore de PlayStation que cresceram circulando por Wumpa Islands, batalhando contra a Shinra e sentindo o groove de certas músicas, a nova leva de remasters e reboots é uma oportunidade de se reconectar com velhos amigos (Crash Bandicoot, seu macaco velho!... digo, marsupial... Como você está? Entre, entre. Cloud Strife! Bom te ver. Você pode guardar a Buster Sword no armário antes que fure alguém?).

E os desenvolvedores realmente se importam com esses jogos. O produtor executivo da Sony, George Weising, conta que remasterizar *LocoRoco*, jogo de plataforma do PSP, tem sido um trabalho de amor. "O segredo é que não estamos tentando repetir uma fórmula", ele diz. "Isso é puro amor: esses jogos são parte do meu DNA e também são parte da nossa empresa. Sendo assim, nós acreditamos que eles não podem simplesmente desaparecer. É como se estivéssemos construindo uma Arca de Noé e colocando todos os animais para dentro antes do navio partir."

Mais do que isso, remasters e reboots não se tratam apenas de redescobrimento, mas também são uma oportunidade para que novos jogadores conheçam alguns dos melhores títulos do PlayStation. Se você não teve a oportunidade de jogar esses títulos em antigas plataformas PlayStation, a conveniência de tê-los disponíveis no PS4 pode convidar a conhecer um pedaço da história dos videogames – ou para apresentar aos seus filhos. É o que Weising espera.

"Para mim, não se trata de disponibilizar o jogo para que possamos vender um certo número de cópias", ele explica. "Trata-se de deixá-lo disponível para sempre. Para que continue sendo um assunto para os mais jovens e parte da formação deles. Para que meus filhos possam jogar". O produtor completa: "Estes podem ser pequenos jogos do passado, mas existe um espaço para esse tipo de coisa. Queremos que eles vivam".

JOGADORES MAIS NOVOS PODEM VISITAR CLÁSSICOS COM OS REMAKES

Então, sente em sua cadeira mais confortável e se junte a nós para conhecer os melhores remasters, remakes e reboots que devem chegar ao PS4 (e algumas reimaginações malucas que provavelmente nunca acontecerão). Está iniciada a sessão "old school" da **Revista PlayStation**.

OS CAMPEÕES DOS CAMPEÕES

Quais são os melhores jogos que fizeram grandes retornos?

REZ INFINITE

O suporte ao PS VR é o principal motivo para revisitar o excelente jogo de ação rítmica do produtor Mizuguchi. Estar imerso nos ambientes pulsantes faz *Rez Infinite* parecer algo novo, não importa quantas vezes você tenha jogado o jogo original. A adição da Área X, uma fase nova, também compensa a visita.

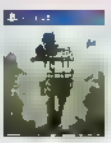
TOMB RAIDER

Lara retomou a sua posição de ícone do PlayStation. A história de origem dela é sangrenta e claustrofóbica, mas levou o gênero adiante com uma mistura das grandes cenas de *Uncharted* com cenários maiores, que você pode explorar em vez de só andar de forma linear. Poderia ter mais tumbas, mas as que existem funcionam bem.

GTA V

Como a Rockstar conseguiu lançar um remake de tanta qualidade apenas um ano após *GTA V* chegar ao PS3? A melhora na qualidade visual é ótima, mas adicionar a opção de perspectiva em primeira pessoa é impressionante. E os fãs não param de se divertir com o modo online, que recebe atualizações com bastante frequência.

COD4: MODERN WARFARE REMAST.



O impacto que *Modern Warfare* teve no multiplayer do PlayStation mudou os rumos do gênero, então é ótimo que uma nova geração de jogadores tenha a chance de jogá-lo no PS4. Desde a tensão do combate até os mapas apertados, é uma importante preservação do jogo clássico (e com um polimento fantástico).

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION

Juntar três das melhores aventuras do PS3 em um só pacote é o bastante para estar nesta lista. Mas com um upgrade de 60 quadros por segundo e um modo de fotografia, os três jogos conseguem ficar ainda melhores. Para os brasileiros, ainda há a vantagem do primeiro jogo redublado em português.

INFORMAÇÕES
ORIGINAL: PS1, 1997
PRODUTORA SQUARE

REMAKE: PS4, 2018
PRODUTORA
SQUARE ENIX

FATOS

1. *FFVII* vendeu dois milhões de cópias nas primeiras três semanas de vendas

2. O jogo original vendeu mais de 8,5 milhões de cópias pelo mundo

3. *FFVII* é um dos jogos de PS1 mais vendidos de todos os tempos

FINAL FANTASY VII REMAKE

Um mundo conhecido, mas totalmente novo

Colocar o disco 1 de *Final* [illegible] vez no PS1, lá em 1997, foi um momento a ser lembrado. Naquela época, os RPGs não tinham gráficos em 3D, e muito menos cenas de corte em CG. Se você quisesse um RPG, recebia sprites bonitinhos. Mas *FFVII* era um jogo que cantava no tom do PlayStation – literalmente, já que fazia uso do novo som de 24 canais que o PS1 possuía. Enquanto o jogo original levou apenas um ano para ser desenvolvido, o remake de PS4 já está sendo criado há dois anos, com o diretor Tetsuya Nomura buscando renovar o gameplay baseado em turnos.

Recentemente, Nomura revelou que *Final Fantasy VII Remake* terá uma nova mecânica de cobertura e que o sistema de encontros aleatórios do jogo original foi retirado. "O motivo é que em certas seções da história você tem de se infiltrar em áreas e não deve chamar [illegible] do caminho", diz ele. "O jogo original tinha encontros aleatórios, o que deixava um pouco para a imaginação do jogador [sobre o que estava acontecendo], mas no remake é possível ver a progressão da infiltração de uma maneira melhor, então decidimos que precisávamos desse tipo de ação para dar um senso de realidade. Você pode se esconder nas sombras para esperar os guardas passarem e aí atirar granadas para acabar com eles. Claro, os jogadores que não gostarem disso podem simplesmente lutar contra eles."

CIDADE GIRATÓRIA

Em um novo vídeo do jogo, Barret, um dos aliados de Cloud, pode ser visto [illegible] para cobertura enquanto batalha contra um Guard [illegible] destroçados [illegible] o antes. Barret [illegible] em relação a Cloud, com as suas armas de fogo oferecendo mais opções táticas.

Tetsuya revela que agora a batalha é mais dinâmica. "Você luta alternando entre os dois personagens. Pode, por exemplo, trocar para Barret para eliminar inimigos que não podem ser alcançados pela espada de Cloud, o que cria um nível de estratégia. Além disso, o Guard Scorpion muda de forma durante a batalha e executa ações que ele não fazia no jogo original", avisa o diretor.

O remake também terá cenários destrutíveis, e até as pernas do Guard Scorpion podem ser explodidas para você ganhar vantagem na disputa. Tudo isso aponta para um remake que ressoa a ação tática do título original, mas em um cenário que aproveita o poder do PS4. E a gente não espera nada menos do jogo que foi o pioneiro [illegible] os 3D no console.

WIPEOUT OMEGA COLLECTION

Velocidade e diversão em dobro

INFORMAÇÕES

ORIGINAL:
PRODUTORA:
GÊNERO: CORRIDA

REMAKE: PS4
PRODUTORA: CLIMAX
GÊNERO: CORRIDA

FATOS

1

2

A PlayStation. Desde a necessidade de uma memória muscular precisa para encarar cada pista até a trilha sonora eletrônica e os visuais poderosos, ela sempre [illegible] um padrão para as corridas futuristas e punitivas [illegible] WipEout sempre [illegible]

WIPEOUT RESGATA A MÚSICA ELETRÔNICA E A VELOCIDADE ABSURDA NAS PISTAS DO PS4

INFORMAÇÕES
ORIGINAL: PS1, 1998
PRODUTORA CAPCOM

REMAKE: PS4, 2017
PRODUTORA CAPCOM

FATOS

1 Uma versão de *RE2*, que estava 80% pronta e tinha personagens diferentes, foi recomeçada e refeita para virar a versão que conhecemos hoje

2 *RE2* conseguiu incríveis 19 milhões de dólares durante o primeiro final de semana – apenas o filme *Titanic* fez mais dinheiro em 1998.

3 A palavra Redrum ("murder" ao contrário) está pintada na delegacia de polícia em referência ao clássico de terror *O Iluminado*

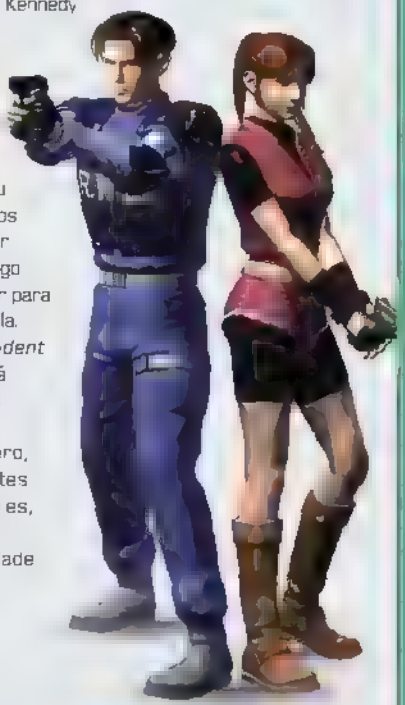
RESIDENT EVIL 2: REMAKE

Estamos prontos para um novo apocalipse

Só o pensamento de voltar para a delegacia de polícia em Raccoon City e encontrar um Licker em HD já nos dá pesadelos. Considerado como *O Poderoso Chefão 2* dos videogames, *Resident Evil 2* foi uma obra de classe que levou a série para fora da mansão do jogo original e trouxe muito mais conteúdo. Também foi nosso primeiro encontro com Ada Wong, essa camaleão que sempre está escondendo mais do que mostra

Você pode jogar como Claire Redfield ou Leon S. Kennedy em *Resident Evil 2*, e o jogo oferece duas linhas de enredo completamente diferentes, sendo que suas ações em uma campanha afetam a história da seguinte (no total, há quatro cenários para destravar). Na segunda partida, as ações que você fez na primeira campanha permanecem intactas, ou seja, itens que você encontrou e usou como Claire não estarão disponíveis para Leon, e os personagens possuem reações diferentes. Encarar o mesmo jogo sob uma perspectiva diferente foi algo impressionante na época – e mal podemos esperar para nos aventurar de novo contra o poderio da Umbrella.

Vale destacar que, diferentemente de *Resident Evil HD Remaster* (PS4, 2015), este jogo será mais do que uma retrospectiva com gráficos melhorados. O produtor Yoshiaki Hirabayashi indica que se trata de um remake feito do zero, com novos modelos de personagens, ambientes totalmente em 3D e novo esquema de controles, deixando-o mais perto de *Resident Evil 4* em termos de gameplay. Considerando a quantidade monstruosa de trabalho, quase dá para comparar o título com o remake de *Final Fantasy VII* – e isso nos faz querer brincar de gato e rato com Ada outra vez.



ORIGINAL: PS1, 1998
PRODUTORA CAPCOM

REMAKE: PS4, 2017
PRODUTORA CAPCOM

A língua do jogo é uma versão inspirada e bagunçada do japonês

Tsutomo Kouno, produtor do jogo, queria que a trilha sonora passasse o sentimento de ser um "som vivo"

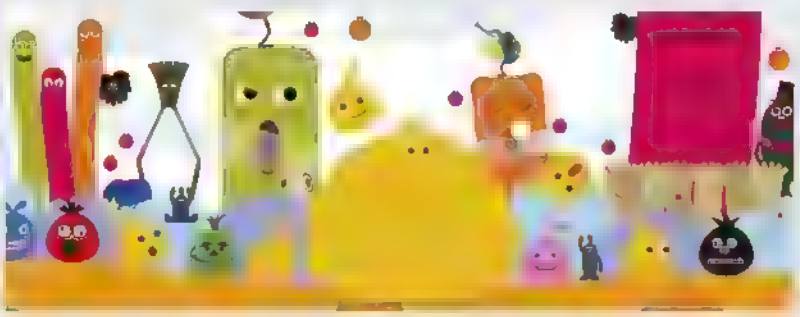
Os Mooskoos foram inspirados no peixinho de estimação de Kouno.

LOCOROCO

Você tinha este jogo quando ele foi lançado no PSP? Reza a lenda que só de ler a palavra "LocoRoco", a pessoa imediatamente começa a cantar as músicas fofinhas do jogo

Único, colorido e complexo, este jogo de plataforma faz com que você mova criaturas em formato de bola em vários mundos de quebra-cabeças. Bastava apertar os botões de ombro para dividir as bolinhas e ● para reagrupar a massa de ás, o que permitia que elas passassem pelos obstáculos de cada fase.

É genial e faz você se sentir bem. O melhor de tudo? O jogo vem para o PS4 com melhoria nos visuais, adição de controles de movimento no DualShock (isso pode ser ligado e desligado a qualquer momento) e o toque bom tinho que *LocoRoco* pode cantar para você através da saída de som do controle. Ohnnn



OS SONHOS DOS PRODUTORES

Quais remakes os profissionais gostariam de fazer?

Conversamos com alguns dos maiores nomes da indústria para perguntar: "Se você pudesse pegar um clássico (jogo ou franquia) e reimaginá-lo para o PS4, qual seria?"

FOREST DOWLING

DESIGNER CHEFE DE CENÁRIOS BIOSHOCK INFINITE

Nesse ponto, eu provavelmente escolheria algo como *Ratchet & Clank* – algo que fosse bem diferente para mim. A ideia de trabalhar em mundos mais leves e coloridos, diferentes dos quais eu trabalhei no passado, é interessante. Eu gosto que *Ratchet & Clank* possui um apelo amplo entre as gerações, e acho que estou satisfeito de mundos sombrios por um tempo.

Estava pensando também em outras franquias da PlayStation, como *Socom* ou *Killzone* – que são sombrias e violentas. Na verdade, seria divertido fazer um *Killzone* em estilo chibi ou algo assim. Tá aí, e isso que eu faria: um simulador de encontros de *Killzone* em estilo chibi.

MAC WALTERS

DIRETOR DE CRIAÇÃO MASS EFFECT: ANDROMEDA

É curioso olhar para *Horizon: Zero Dawn* e ver que existem alguns elementos de *Shadow of the Colossus*. Na época do lançamento, *SotC* foi um jogo diferente de tudo que eu já havia jogado. Eu gastava muito tempo só andando pelo mundo e olhando tudo – e me questionando: "Eu deveria estar matando essas coisas?".

A parte interessante disso é que esse é um jogo que sempre lembro desde que eu me tornei um desenvolvedor. Olhando com esses olhos, *SotC* me fez pensar de forma diferente na maneira como eu estava criando jogos. Quando você vê a tecnologia que temos hoje em dia, fazer aquele jogo foi uma proeza. O que nós poderíamos fazer com ele hoje em dia? Bem, estamos sempre de olho nessas oportunidades...

ORIGINAL: PSP 2008
PRODUTORA PYRAMID

REMAKE: PS4 2017
PRODUTORA SONY

1 O diretor Hiroyuki Kotani pensava que *Patapon* seria um jogo sem sequências. Porém, mais dois jogos da série vieram depois dele.

2 Originalmente, havia um *Patapon* capaz de montar em pássaros, chamado Toripon, mas a ideia foi cortada do jogo original.

3 O nome Patapon vem de uma onomatopeia japonesa: pata (marchar) e pon (tocar tambor).

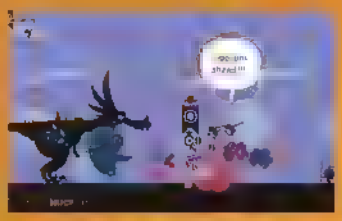
PATAPON

[illegible]

Metade jogo rítmico, metade gerenciamento, todos os olhos com perninhas de *Patapon* marcharam direto para os nossos corações em 2008 - e se esse som distante de pequenos tambores rufando nos diz alguma coisa, a proeza deve se repetir ainda este ano quando o jogo chegar ao PS4.

Seu papel como um deus é comandar um exército de Patapon em batalhas contra criaturinhas de olhos vermelhos os Zigotons. Para isso, é preciso fazer eles baterem seus tambores em padrões específicos por meio dos botões de face do controle. Acerte o bastante e eles entram em "modo febril", em que o dano é maior e você pode até controlar o clima para aumentar sua vantagem.

Do que nós já vimos - com os nossos próprios olhos -, o remaster em 4K é glorioso. A gente só gostaria que a data de lançamento marchasse um pouco mais rápido.



INFORMAÇÕES
ORIGINAL: PS1 1996
PRODUTORA
NAUGHTY DOG

REMAKE: PS4
30 DE JUNHO
PRODUTORA
VICARIOUS VISIONS

FATOS

1 Todos os jogos da série *Crash Bandicoot* já venderam mais de 50 milhões de unidades pelo mundo.

2 Depois da década de 1990, Crash passou por várias empresas, até chegar à Activision em 2008, que ainda detém os direitos.

3 Crash teve uma homenagem especialíssima em *Uncharted 4*.

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

O marsupial mais querido do PlayStation está de volta

A nostalgia é algo muito presente nos jogadores de videogames. Sempre nos lembramos dos jogos que marcaram nossas infâncias e temos vontade de reviver aqueles momentos. Nessa linha, *Crash* é o retorno mais esperado pelos fãs.

A volta do marsupial parecia improvável, já que a Activision dona dos direitos desde 2008 parecia manter Crash jogado para escanteio. A vontade cresceu com a aparição do ícone do PS1 em *Uncharted 4* e, finalmente, os fãs foram à loucura quando o remaster dos três primeiros jogos foi anunciado na E3 2016.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy reúne *Crash Bandicoot*, *Cortex Strikes Back* e *Warped* refeitos em 4K pelas mãos da Vicarious Vicious, estúdio da Activision responsável pelos jogos de *Skylanders*. A ideia é revitalizar os controles e dar um equilíbrio na dificuldade, tentando deixá-lo acessível a qualquer um que queira jogar, mas mantendo o desafio vibrante e criativo dos jogos originais (você pode conferir nossa matéria com o teste do jogo na edição #230).

INFORMAÇÕES
ORIGINAL: PS2, 2005
PRODUTORA SANTA MONICA STUDIO

REMAKE: PS4
Sem data
PRODUTORA SANTA MONICA STUDIO

1 O título de trabalho para o jogo original era Dark Odyssey (algo como "odisseia sombria").

2 Se você descobrisse um número secreto de telefone no primeiro *God of War* e ligasse, ouvia uma mensagem gravada do próprio Kratos.

3 A impressionante engine Kinetica do estúdio de Santa Monica, usada nos dois primeiros jogos da série, debutou em um título de corrida de moto futurista chamado... *Kinetica*.

GOD OF WAR

As musas agora são outros

Cortar monstros ao meio é um conceito bastante usado nos videogames, mas o primeiro *God of War* – um hack and slash espetacular do estúdio de Santa Monica – é um grande exemplo de como renovar uma ideia antiga. *Devil May Cry* e *Onimusha* são pontos de referência, mas misturar tudo isso não foi um trabalho preguiçoso e conseguiu superar as fontes de inspiração.

Ligar combos com uma fluidez que poucos jogos conseguem, um senso de escala inigualável no PS2 e quebra-cabeças difíceis para mudar o ritmo: juntando esses pontos está Kratos, um homem tão focado em sua vingança que ninguém está a salvo de ser dissecado por suas mãos – ou pelas Blades of Hades, claro.

De muitas formas, a continuação da série – uma espécie de reboot/sequência – está fazendo exatamente a mesma coisa, "apenas" trocando as influências por elementos mais contemporâneos. A troca da [illegible] grega pela nórdica é a mais [illegible] mas existem outras mudanças fundamentais. A câmera [illegible] sobre o ombro do personagem, grande alteração. Kratos [illegible] mais próximo do jogador, [illegible] criatura nervosa. [illegible] Atreus, segue [illegible] *The Last of Us*: ele é um [illegible] que pode ajudar Kratos e [illegible] personagem.

O diretor de criação, Cory Barlog, insiste que este não é [illegible] reboot, mas uma remodelagem do combate e da história da série, cavando mais fundo na jornada emocional de Kratos para explorar o que acontece quando um semideus imortal decide mudar sua atitude.

Talvez Kratos nunca mais seja o mesmo, e o final deste ano parece perfeito para o bom e velho Deus da Guerra se assentar. Será que teremos boas notícias na E3? É claro que teremos, pode aguardar.

OS SONHOS DOS PRODUTORES

Mais sonhos malucos para remakes...

SCOT AMOS
PRODUTOR EXECUTIVO
RISE OF THE TOMB RAIDER

O *Tomb Raider* original está no PlayStation há 20 anos, então já tivemos essa experiência com a série. Algumas pessoas não se conformaram com o *Tomb Raider* de 2013 e perguntavam: "O que diabos vocês estão pensando?", "Por que vocês fariam isso?". Nossa ideia era fazer algo como os filmes *Batman Begins* e *007 – Cassino Royale*, bem uma [illegible] para *Soul Reaver* voltar [outro jogo da Crystal Dynamics, a produtora de *Tomb Raider*]... SA: *Soul Reaver*? Isso é um jogo? Nunca ouvi falar [risos]. Pois é, temos muitos fãs e recebemos várias cartas de amor com pedidos estranhos. As vezes, pedem por Gex [aventura de 1995] e eu fico: "O quê? Sério? Quantos anos você tem para conhecer esse jogo?". É legal olhar para a história, assim como para a história da Sony e pensar sobre qual franquia seria bacana reviver ou até reformular.

HERMAN HULST
DIRETOR ADMINISTRATIVO DA GUERRILLA GAMES

Pode ser *Blade Runner* (PC, 1997)? Seria incrível! O que nos fazemos [na Guerrilla] é criar jogos de ficção científica e mundos bonitos, e este jogo foi uma inspiração para a série *Killzone* – e ainda se mantem assim. Então eu escolheria *Blade Runner* hoje, mas amanhã poderia ser outra coisa.

ORIGINAL: PS1, 1997
PRODUTORA SONY JAPÃO

REMAKE: PS4, ABRIL
PRODUTORA SONY

PARAPPA THE RAPPER

O artista americano Rodney Greenblat é o responsável pelo estilo de arte cômico do jogo

PaRappa rendeu um spin-off rítmico, focado em guitarra, chamado *UmJammer Lammy*. O jogo saiu em 1999

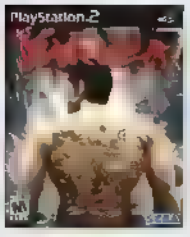
O jogo possui um final alternativo caso você consiga vencer todas as fases com a nota "U rappin' COOL!"

Aqui está algo que a gente não esperava: é possível que *PaRappa* esteja dominando o palco do seu PS4 neste exato momento. Ele voltou ao PlayStation bem antes de *LocoRoco* e *Patapon*, seus companheiros japoneses. Parece adequado, já que quase tudo criado pela Sony Japão para *PaRappa The Rapper*, em 1997, foi sem precedentes.

O estilo de arte é peculiar, as músicas sobre testar carros ou esperar na fila para o banheiro são muito engraçadas e a dificuldade da ação rítmica é brutal na qual o jogo foi o pioneiro do gênero.

O protagonista, o virar-lata MC de touca laranja, tornou-se um verdadeiro ícone do PlayStation. E até apareceu em *PlayStation All Stars Battle Royale*, jogo de luta do PS3, e teve sua própria série de anime.

PaRappa volta ao PlayStation quase da mesma maneira que ele veio. Este remaster em definição 4K faz o cachorro e seus amigos ficarem mais bonitos do que nunca, mas também preserva a pés ma noção de timing dos comandos do jogo – apesar de que uma nova função usa as vibrações do controle para você permanecer na batida.



INFORMAÇÕES
ORIGINAL: PS2, 2005
PRODUTORA SEGA

REMAKE:
PS4, 29 DE AGOSTO
PRODUTORA SEGA

FATOS

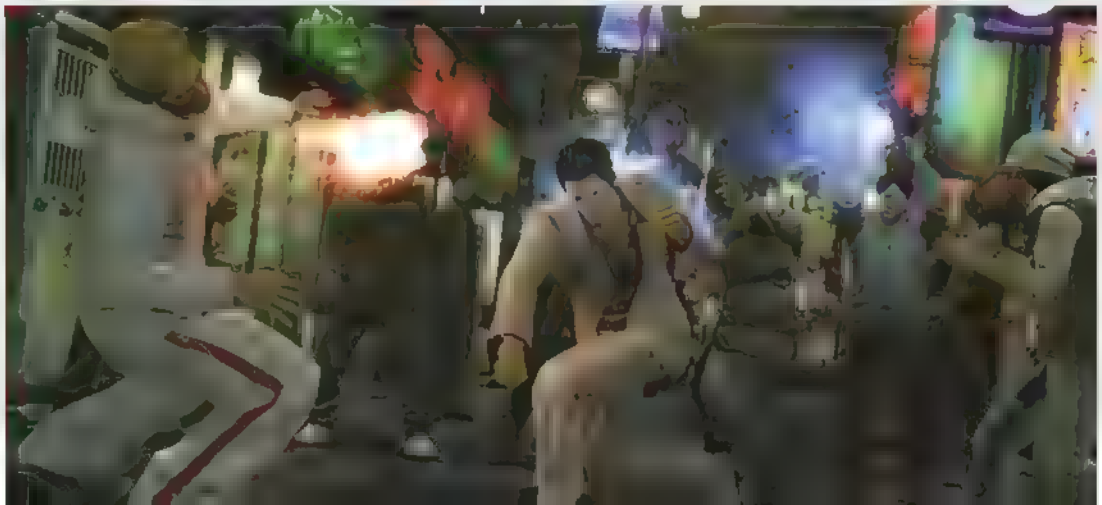
1. *Yakuza 1* e *2* já ganharam um remaster no PS3, mas ele chegou só no Japão.
2. Yakuza já teve dois filmes com atores no Japão: *Like a Dragon* e *Like a Dragon: Prologue*.
3. *Kiwami* foi lançado em 2016 no Japão e foi um sucesso de vendas.

YAKUZA: KIWAMI

Uma nova chance de conhecer o grande Kazuma Kiryu

Entre as injustiças do mundo dos games, o fato da série *Yakuza* não ser mais popular do que é está entre as maiores. Por ser "japonesa demais", a história de Kazuma Kiryu ficou mais entre os fãs da cultura oriental e de *Shenmue*, por causa das semelhanças entre as franquias. Mas isso está mudando e um público mais amplo esta conhecendo uma das histórias mais envolventes dos videogames, junto com uma combinação de lutas fantásticas e as melhores sidequests.

Sua porta de entrada para série é *Yakuza 0*, lançado para PS4 este ano, mas *Yakuza: Kiwami* é a obra mais impressionante. Trata-se de um remaster completo do primeiro jogo, com direito a redublagem total (com os mesmo dubladores originais), atualização do sistema de luta (usando *Yakuza 0* como referência), horas de conteúdo inédito para explicar melhor a história e toda a reconstrução gráfica de cenários, texturas e modelos que se espera de um remake de respeito. Jogue *Yakuza 0* primeiro e entre no hype para *Kiwami*.



INFORMAÇÕES
ORIGINAL: PS1, 1999
PRODUTORA
ATTENTION TO DETAIL

REMAKE: PS4, 2017
PRODUTORA
CAUGED ELEMENT

A trilha sonora tinha clássicos dos anos 1990, como uma nova música do Fatboy Slim (pergunte ao seu pai).

O jogo original poderia ser colocado em um equipamento de som, caso você quisesse escutar as músicas cheias de energia sem... você sabe, jogar o jogo.

Grip possui músicas dos artistas Technical Itch e Dom & Roland que também apareceram no jogo *Rollcage II*.

GRIP

Rollcage foi uma revelação em 1999, com carros cheios de aderência correndo pelo teto. Esse estilo de jogo agora está de volta com *Grip*, uma homenagem de parte da equipe original de *Rollcage* e falamos com o produtor David Perryman sobre esse projeto.

PRO: COMO SURGIRAM AS IDEIAS PARA ROLLCAGE?
DAVID PERRYMAN: Foi uma daquelas ideias que evoluem com o tempo, e não algo que surgiu de uma vez. Tudo começou com uma demo técnica do PS1 sobre movimento de polígonos, que era mais rápida e eficiente do que qualquer um já havia visto – o que sugeria um jogo de corrida. Com a renderização resolvida, a gente tinha mais espaço para encaixar outras coisas: físicas, armas, efeitos e prédios caindo. A velocidade bem rápida e a downforce (força que mantém a aderência) estavam lá desde o começo. Mas, talvez surpreendentemente, não as rodas gigantes. Elas foram colocadas alguns meses depois que a produção começou.

Originalmente, os veículos foram criados com o tamanho normal, mas existia um problema: como fazer os carros descerem do teto de um túnel? As soluções eram ruins, até que John Meegan, da Sony, apareceu no nosso escritório com um modelo de carro com rodas gigantes. E então o carro clássico de *Rollcage* entrou no jogo!

PRO: QUAIS SÃO AS LEMBRANÇAS DE TRABALHAR NO ROLLCAGE ORIGINAL?
DP: Diversão, trabalhar até tarde, delivery de comida, internet discada, correr pelo pátio para falar com Andrew Wright sobre alguma ideia para o jogo (isso acontecia muito), sanduíches para o almoço e amizades para toda a vida. Foi provavelmente a experiência mais divertida que eu tive ao criar um jogo.

PRO: QUANTO TEMPO DEMOROU PARA CONSEGUIR FAZER A IDEIA DE CORRER PELAS PAREDES FUNCIONAR DIREITO?
DP: Eu não lembro de ter levado muito tempo, não. A física com o downforce funcionou logo de cara. Eu lembro que na fase de demonstração já havia a pilotagem pelas paredes, mas não pelo teto (porque não tínhamos conseguido uma solução antes das rodas gigantes). Era possível pilotar por cima de todo e qualquer polígono. Do meu ponto de vista se eu fizesse uma parede, o carro poderia passar por aí. Os maiores problemas foram fazer a câmera funcionar direito, o que foi ajustado durante todo o projeto. Ainda estamos mexendo nisso em *Grip*.

PRO: VOCÊ FARIA GRIP PARA PSVR?
DP: Temos algumas ideias de como seria para fazer isso funcionar. O jogo poderia ficar desordenado e talvez fosse preciso um aviso para não comer nada durante uma hora antes. Mas eu adoraria ver um jogo assim. A questão principal seria conseguir o financiamento.

PRO: POR QUE VOCÊ ACHA QUE OS JOGADORES DE PLAYSTATION ESTÃO INTERESSADOS EM REMAKES?
DP: Não sei. Se eu tivesse que chutar, diria que tem a ver com o lance de 20 anos de lacuna geracional. Eu cresci nos anos 1980 e só se falava sobre a década de 1960. Já na década passada, só se falava sobre os anos 1980! E o que permite essa produção de jogos nostálgicos são as ferramentas third-party disponíveis hoje em dia. Elas derrubaram a barreira a qualquer um pode fazer jogos. *Grip* provavelmente não existiria sem a Unreal Engine, por exemplo, especialmente com o time pequeno que temos e a qualidade que conseguimos atingir.

OS SONHOS DOS PRODUTORES

Mais sonhos malucos para remakes...

RAND MILLER
CRIADOR DE MYST
RIVEN E OBDUCTION

Eu não me sinto tão motivado a mexer com outras IPs quanto eu sinto ao criar as minhas próprias, o que talvez seja algo característico da minha pessoa. No entanto, alguns jogos moldaram a minha história. O primeiro *Tomb Raider*, por exemplo – na época, eu adoraria ter pego a AK para tirar do caminho os inimigos e os cachorros que eu tinha que matar, porque eu preferia focar nos cenários interessantes que podiam ser explorados. Eu tinha que descobrir como escalar até o topo, pular alguma coisa e me esquivar daqui para lá, isso foi revigorante para mim naquele tempo.

Então, se eu tivesse que escolher um remake para fazer, acho que seria *Tomb Raider*, mas com um escopo diferente, sem a parte de dirotrolos. Eu sei que muitas pessoas diriam que essa é a parte divertida, mas elementos diferentes interessam pessoas diferentes – eu amo explorar sem ter nenhuma tensão envolvida.

DAVID PERRYMAN
PRODUTOR DE ROLLCAGE E GRIP

Eu adorava *Uridium* (jogo de [illegible]). Eu adoraria ver o reflexo... em realidade virtual.

GRAEME ANKERS
DIRETOR ADMINISTRATIVO
THE PERSISTENCE

Eu gostaria de ver o retorno de *G-Police* (jogo de tiro de 1997). Ele foi um dos primeiros jogos de mundo aberto – este foi o motivo deles colocarem pontes no jogo, para deixar que o jogo pudesse carregar (de uma área para outra). Foi uma conquista incrível. E era um jogo difícil: havia um momento, entre as fases cinco e seis, em que o bicho pegava. Foi a primeira vez em que eu me senti parte daquele mundo.

Destiny já tem uma das melhores mecânicas de combate que existem. O novo episódio pode focar em investir em outros aspectos menos caprichados do jogo original

AUDACIOSAMENTE, INDO AONDE O PRIMEIRO NÃO CONSEGUIU CHEGAR

POR PABLO RAPHAEL

Alegre-se, guardião: a Bungie confirmou a produção de *Destiny 2*. A continuação está prevista para setembro e, desta vez, será lançada também para PC, o que deve fortalecer a franquia como um todo. Pouco foi mostrado de concreto pela produtora, mas o anúncio bastou para colocar a comunidade de *Destiny* em polvorosa. Afinal, o segundo game parece capaz de cumprir as promessas que o primeiro não conseguiu e os fãs estão dispostos a dar essa oportunidade para a Bungie. Não foi uma jornada fácil para os guardiões, então é preciso entender o que deu errado para saber o que precisa melhorar no novo episódio.

QUEBRADOR DE PROMESSAS

É impressionante analisar como *Destiny* sobreviveu ao fiasco do seu lançamento. Quando o jogo chegou em 2014 ao PS3 e ao PS4, a promessa era de uma franquia capaz de competir com *Star Wars* na cultura pop com uma combinação nunca vista de um RPG online ao nível de *World of Warcraft* com o tiroteio sci-fi da produtora de *Halo*, tudo embalado com a participação de um elenco hollywoodiano, com nomes como Nathan Fillion e Peter Dinklage (o Tyrion Lannister de *Game of Thrones*) dublando personagens importantes. Olhando para trás podemos dizer que *Destiny* cumpriu metade de suas promessas.

A história era rasa como uma piscina infantil e contada praticamente toda fora do jogo, em cartinhas colecionáveis que podiam ser acessadas por menu do PC ou do celular. Raças, facções e outras escolhas feitas pelo jogador na

O contraste entre os discursos de Zavala e Cayde mostra como o bom humor faz parte da nova narrativa

criação de seu guardião são meramente estéticas – o que importa mesmo é a classe do personagem e seu equipamento. A atuação de Peter Dinklage se tornou alvo de críticas a ponto do Fantasma do protagonista ganhar uma nova dublagem a partir da expansão *O Rei dos Possuídos* – em seu lugar, entrou uma das vozes mais conhecidas dos games: Nolan North, o Drake de *Uncharted* e muitos outros personagens. Para completar, a quantidade de missões e atividades na época do lançamento era mínima. Motivos não faltavam para os jogadores abandonarem o barco, mas boa parte deles continuou lá, esperando, reclamando e jogando, votando a cada nova expansão e atualização para conferir as mudanças, eventos e adições.

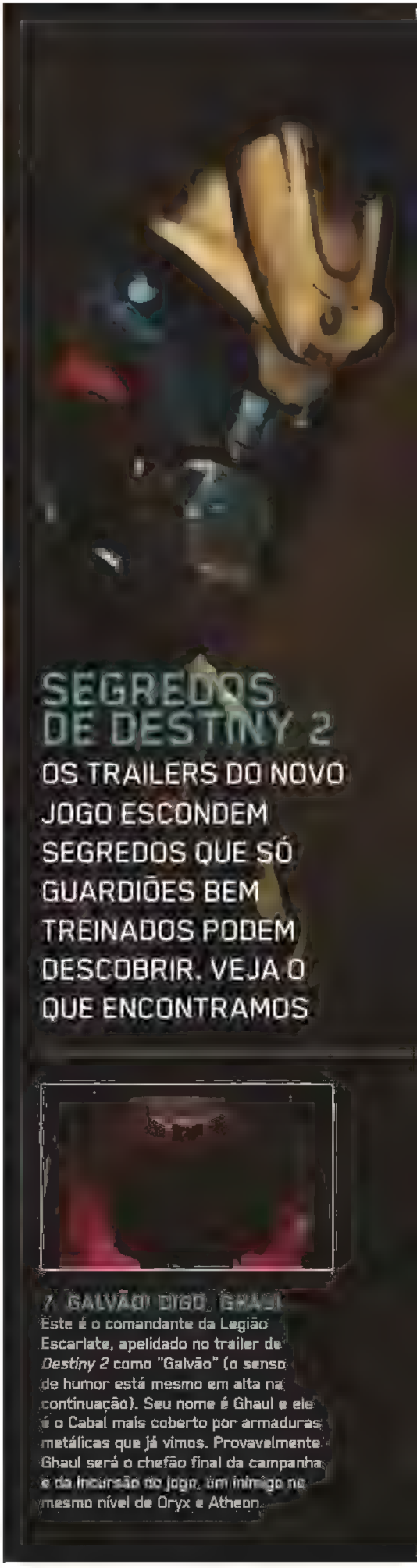
Há dois motivos para a comunidade querer dar novas chances para *Destiny*: em primeiro lugar, as mecânicas de ação da Bungie são espetaculares, combinando tiroteios com armas variadas, superpoderes, combate de perto e o melhor pulo duplo dos games com ótimo design de fases e batalhas bastante envolventes. E, em segundo lugar, a lealdade inspirada pela produtora, que mantém um relacionamento próximo dos fãs em fóruns e redes sociais, atenta aos comentários e pedidos do público para fazer os ajustes necessários – mesmo demorando bastante. Muitos balanceamentos pedidos pela comunidade foram introduzidos ao longo dos anos.

Não foi fácil ser um jogador de *Destiny* nestes primeiros anos, ainda mais com as várias expansões lançadas para o jogo. A maior delas, *O Rei dos Possuídos*, custava tanto quanto um jogo avulso e deixava para trás quem insistisse em jogar apenas o game básico. Mas essa é a natureza de um jogo online: é esperar para adquirir *Destiny* após todo o conteúdo ser lançado não é uma ideia tão boa quanto parece: os eventos no game mudam a cada expansão e atualização, ou seja, você até vai jogar as mesmas missões e os assaltos principais, mas o que está acontecendo no mundo do jogo é diferente. Só estando lá naquela época para saber.

O QUE ESPERAR DO FUTURO

O anúncio de *Destiny 2* foi pontuado por dois trailers: o primeiro mostrava o caçador Cayde-6, personagem favorito de todos os fãs do jogo, em um bar na Última Cidade narrando uma invasão Cabal à Torre, lar dos guardiões. O segundo, um discurso de Zavala e de Cayde para motivar os guardiões após a destruição da Torre e, bem, de boa parte da cidade. O que ambos os vídeos mostram, além de que agora *Destiny* tem senso de humor – algo que fez muita falta no jogo original – é um cenário desolador e cheio de possibilidades para aventuras muito mais envolventes.

O game está previsto para chegar no dia 8 de setembro, será dublado em português e terá um teste beta no meio do ano. Esse teste será aberto para todos os jogadores, mas quem fizer a compra antecipada do jogo vai entrar na brincadeira alguns dias antes. Assim como o *Destiny* original, o novo game já tem um passe de temporada anunciado que inclui duas expansões, cada uma com novas histórias, missões e, claro, armas e armaduras exclusivas. Outra herança do primeiro jogo, *Destiny 2* terá conteúdo exclusivo temporariamente no PS4 – ao menos até o final de 2018.



SEGREDOS DE DESTINY 2

OS TRAILERS DO NOVO JOGO ESCONDEM SEGREDOS QUE SÓ GUARDIÕES BEM TREINADOS PODEM DESCOBRIR. VEJA O QUE ENCONTRAMOS

7. GALVÃO! DIGO, GHAUL

Este é o comandante da Legião Escarlate, apelidado no trailer de *Destiny 2* como "Galvão" (o senso de humor está mesmo em alta na continuação). Seu nome é Ghaul e ele é o Cabal mais coberto por armaduras metálicas que já vimos. Provavelmente Ghaul será o chefão final da campanha e da incursão no jogo, um inimigo no mesmo nível de Oryx e Atheon.

1. VIAJANTE APAGADO

A grande esfera que flutua sobre a Última Cidade é o Viajante, a entidade que surgiu para ajudar a humanidade a evoluir e desbravar o espaço. Em *Destiny 2*, ele está enegrecido e com parte de sua superfície coberta por chamas, em um estado deplorável comparado à orbe branca que pairava sobre a Torre. Será o fim definitivo do nosso maior aliado?

2. GUARDIÕES SOBREVIVENTES

Além do Comandante Zavala e de Cayde, outros NPCs importantes parecem ter escapado do ataque Cabal: Ikora Rey, líder dos arcanos, Lorde Shaxx, do Crisol, e até Xur aparecem no trailer – a presença do misterioso vendedor prova que o Cabal não atacou a Torre em um final de semana.

3. LEGIÃO ESCARLATE

Os Cabal se tornaram a grande ameaça de *Destiny 2*. A legião escarlate é a responsável pelo ataque à Última Cidade – havia dicas de sua chegada nas missões de *O Rei dos Possuídos*. Um novo tipo de Falange aparece equipado com escudos retráteis. Há também um grandalhão com duas espadas de energia. Não sabemos se é um chefão ou uma variação brutal do Colosso.

4. ELES TÊM CACHORROS!

Além dos soldados, animais controlados pelo Cabal atacam os guardiões. São criaturas grandes e equipadas com armaduras e que não têm nada de bonitinhas. Fica a esperança de que os guardiões ganhem seus próprios mascotes no futuro – e que sejam úteis e não apenas decorativos como os lobos da *Ascensão do Ferro*.

5. COMEÇAR DO ZERO

No trailer, vemos o interior do cofre de um guardião, abarrotado com todas as armas que coletou ao longo dos anos, sendo destruído. A Bungie já confirmou que você só poderá levar a aparência de seu guardião para *Destiny 2*. Armas, armaduras e poderes serão todos adquiridos em uma nova e diferente progressão. Algo triste, mas que já era esperado.

6. NAVES EM COMBATE

Cenas de *Destiny* já mostraram batalhas espaciais na frota do Arrecife, mas nunca vimos naves dos guardiões entrando em ação antes. Aqui, um guardião pilota sua nave e luta contra a chegada da Legião Escarlate. É cedo para falar em combate aéreo, mas as novas naves terão um papel importante, já que os guardiões perderam seu lar confortável e seguro no alto da Torre.

8. DESTINOS E PODERES

O discurso de Zavala deixa claro que os guardiões perderam tudo no ataque Cabal. Será preciso se aventurar fora do sistema solar interior. Ou seja, os guardiões deverão ir além do Arrecife e dos anéis de Saturno, e talvez visitem as luas de Júpiter e o distante Plutão. Só o que sabemos é que teremos "um monte de pilhagem", como lembra Cayde em seu discurso motivacional.

9. PANELINHAS

A Torre caiu e os guardiões estão mais próximos das pessoas, lado a lado dos humanos que protegem. Uma caçadora veste as cores da Nova Monarquia e carrega uma arma da Hawkmoon – ou seja, as facções e as fabricantes de armas estão presentes no game. Agora é torcer para que esses grupos tenham um papel melhor desenvolvido na trama, com impacto na escolha feita pelo jogador.

10. DESAPARECIDOS

Notamos a ausência de Eris Morn. A guardiã caída que enfrentou Crota não está entre os sobreviventes vistos no trailer. Eris morreu no ataque? O final de *O Rei dos Possuídos* a mostrava em busca da Rainha, outra NPC desaparecida de *Destiny*. Qual é a relação entre elas? As mãos um guardião vista ao cair do Arrecife no trailer, um lembrete de que essa história ainda vai longe.

PAULO FERREIRA

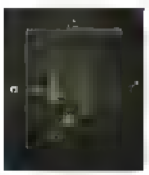
OUTLAST 2

Sangue, suor e tripas até demais

A porta bate. Ofegando de tanto correr, Blake usa o ferrolho para trancá-la e procura uma outra saída da casa de madeira. Tudo que ele encontra é um corpo apodrecendo no chão e um quadro enorme de um cara gordo e meio careca. Por cima do som de sua respiração, é possível ouvir os gritos dos seus perseguidores do lado de fora. Pancadas fortes na porta fazem ela abrir e um homem armado com facão entra. Blake pula pela janela e foge, usando a visão noturna de sua câmera e olhando para trás. Os olhos de quatro homens furiosos brilham na escuridão esverdeada.

Outlast 2 continua o legado de terror do primeiro jogo de forma muito eficiente. Trocando os espaços fechados do asilo de Mount Massive pelos cenários abertos de uma comunidade rural no Arizona esta sequência consegue ser tão claustrofóbica e tão aterrorizante quanto o primeiro jogo.

Em vez do jornalista Miles Upshur dessa vez você assume o controle de Blake Langermann, o câmera e o marido da jornalista investigativa Lynn Langermann. Enquanto sobrevoam uma área rural, em busca de pistas sobre o assassinato de uma mulher grávida, o helicóptero do casal cai e os dois são separados. Ao acordar, Blake encontra o helicóptero em chamas e o piloto estripado em um poste.



FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO TERROR
PRODUTORA RED BARRELS
DISTRIBUIDORA RED BARRELS/ WARNER
DUBLAGEM/LEGENDA INGLÊS/PORTUGUÊS

Armado apenas com uma câmera, Blake começa a se esgueirar por esse viveiro para pedir ajuda, mas as coisas só pioram. As pessoas na área fazem parte de um culto religioso bizarro, e os documentos encontrados mostram o fanatismo de um certo Papa Knoth, visto por todos como um verdadeiro profeta de Deus. Você encontra até as páginas de um novo evangelho escrito por ele.

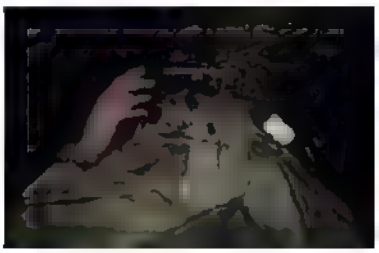
Mesmo que *Outlast 2* tenha abandonado o hospício como cenário, a loucura continua a níveis altíssimos, com uma grande ajuda do grotesco. Conforme você avança no jogo, as coisas ficam cada vez mais pesadas. Vacas podres e estripadas estão largadas por todo o cenário. Corpos sem pele ou membros estão pendurados em postes e em correntes. Crianças carbonizadas forram o chão de uma sala subterrânea. E, no fim deste caminho, uma mulher alta e magra armada com uma picareta fala algo sobre "o livro da vida do cordeiro morto". É uma mensagem não muito sutil e fácil de entender: seja bem-vindo ao inferno. Cuidado para não escorregar no sangue.

CORRA POR SUA VIDA

As mecânicas não são muito diferentes do primeiro jogo. Você não pode combater os inimigos e precisa se esconder ou fugir deles. Para enxergar no escuro é necessário utilizar a visão noturna de sua câmera, que gasta pilhas que podem ser encontradas pelo cenário. Dois novos recursos foram adicionados – os curativos, que permitem recuperar a vida após golpes não letais, e o sensor de áudio direcional da câmera, que pode ser usado para detectar de onde vem os ruídos do cenário e ouvir conversas a distância.

Acima Você está quase sozinho contra centenas de fanáticos

Direita A visão noturna é a única opção para enxergar no escuro



Acima O jogo tem um sistema de inventário simples e não muito útil

O sistema de inventário também é um pouco útil. Ele serve principalmente para acessar os vídeos e fotos da câmera, mas também é possível usar as pilhas e curativos. Só que é muito mais fácil usar esses itens apenas apertando o botão ▲.

Em termos de dificuldade, o jogo é meio instável. O primeiro inimigo que aparece é um dos mais difíceis do jogo e você é obrigado a encontrar um jeito de passar por ele se quiser continuar. Depois disso, tudo fica mais simples até voltar a mais um pico com esse mesmo personagem, que reaparece em uma parte em que você é obrigado a empurrar uma carroça pesada sem ser visto para prosseguir.

Mas o maior problema do jogo é que ele não alcança aquele equilíbrio perfeito entre história envolvente e um terror pesado. Algumas vezes, há muito espaço para o terror exacerbado, o que pode fazer com que você desista de continuar apenas pelo medo, já que o roteiro não é tão atraente.

Mesmo assim, *Outlast 2* é muito bom em criar situações desconfortáveis. Seja passando por um acampamento de pessoas doentes, fugindo de caipiras religiosos ou delirando com o passado, cada cenário consegue manter o jogador na ponta da cadeira esperando de onde virá o próximo susto. Mesmo que algumas vezes o grotesco seja tão forçado a ponto de perder o seu efeito, não é todo dia que você consegue achar um jogo de terror que realmente cause pesadelos. Durma bem, se puder.

VEREDITO

Sangrento e muito pesado, *Outlast 2* acerta em apostar em uma nova ambientação, mesmo que cometa alguns deslizes pelo caminho. Tão bom quanto o jogo original.

RAIO-X PRO-BR

O QUE FAZER EM...

Esconder-se em um barril ou armário rezando para não ser encontrado.

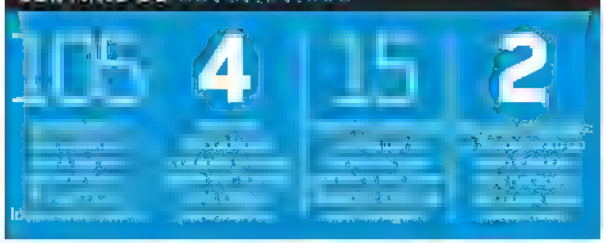
Alucinar e voltar ao passado para se assustar ainda mais.

20% Decidir se já está na hora de sair do esconderijo ou se ainda há alguém esperando por perto

7% Ser pego e torturado por alguns fanáticos religiosos.

Ler documentos ou rever as gravações comentadas que você fez

CENTRAL DE



AMORA

MEDO DO ESCURO
Os cenários do jogo têm gráficos belíssimos e são extremamente assustadores, principalmente ao usar a visão noturna da câmera.

SEI ONDE VOCÊ ESTÁ
Algumas vezes [illegible] onde você está escondido

REFERÊNCIAS

É impossível criar um bom jogo de terror do zero sem ter grandes influências. Uma das maiores nesse caso é o livro de Stephen King *Colheita Maldita*, em que um casal acaba em uma comunidade rural que realiza sacrifícios humanos para os seus cultos. Outra influência clara é o filme *Quadrilha de Sádicos*, do diretor Wes Craven, que mostra a história de uma família sofre nas mãos de malucos selvagens e violentos. Outra referência é a personagem Jessica, que parece tentar revelar algum segredo para o protagonista assim como Alessa faz com o caminhoneiro Travis Grady em *Silent Hill: Origins*

É MELHOR DO QUE...?

Os cenários fechados do primeiro jogo são claustrofóbicos, mas o segundo é mais grotesco e ameaçador

Os cenários gerados aleatoriamente eram repetitivos e chatos, sem falar daquelas bruxas sem graça

Resident Evil 7 pode ter bebido da mesma fonte que o primeiro *Outlast*, mas é bem melhor que ambos

Munida apenas de um isqueiro, a garotinha Six encara cenários escuros e tenebrosos

PESADELOS

JEN SIMPKINS

LITTLE NIGHTMARES

Um jogo de quebra-cabeças peculiar e sombrio

O casaco de chuva amarelo de Six, a garotinha que protagoniza *Little Nightmares*, destaca-se no meio de tanto cinza dos cenários. Bibliotecas empoeiradas, cozinhas medonhas, salas com chuveiros gigantes que parecem predadores: Six encara tudo isso munida de coragem, e seu sobretudo é uma pequena luz em meio à escuridão.

A direção de arte macabra da produtora Tarsier Studios é certeira. Six se vê presa em uma estranha embarcação chamada The Maw. Trata-se de uma mistura de salas úmidas e escuras que balançam de um lado para o outro. Nuvens de poeira sobem e se reassentam, raios de luz formam sombras esquisitas, e a câmera gentilmente foca em momentos importantes para que você não perca o que está acontecendo. E tudo isso acontece antes de você descobrir o isqueiro no seu bolso. Aperte ● e Six produz uma pequena chama para investigar os cantos escuros.

O fato de haver elementos fora do caminho principal é o que separa levemente *Little Nightmares* de *Limbo* e *Inside*, os jogos da Playdead que possuem um tom similar. Não é preciso passar correndo da esquerda para a direita pelos cenários. Com o isqueiro na mão, a exploração pelos planos tridimensionais é encorajada, como a chance de subir em balanços enormes ou procurar pelas estátuas colecionáveis. Mesmo em uma ambientação tão desoladora em que escapar é o objetivo final, existe a sensação de que a curiosidade infantil é essencial para o jogo — um pequeno corpo andando por um mundo que ainda não é feito para o seu tamanho.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO TERROR/QUEBRA-CABEÇAS
PRODUTORA TARSIER STUDIOS
DISTRIBUIDORA BANDAI NAMCO
DUBLAGEM/LEGENDA PORTUGUÊS

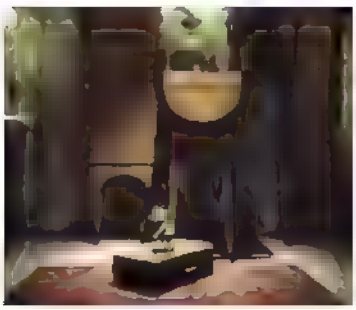
PACOTE DO SUSTO

Mas, como diz o ditado, a curiosidade matou o gato. Com fome, Six é tentada por armadilhas com pedaços de carne, e o terror é revelado aos poucos, como as fileiras de dentes afiados de um homem com cabeça cambaleante, pernas atarracadas e braços espichados. Isso soou muito específico? Deveria, esse esquisitão é um dos inimigos dos quais Six deve escapar. Apertar o gatilho esquerdo permite que a heroína ande de forma sorrateira, na ponta dos pés. O chefe está vendado por bandanas, então mesmo que ele ouça a protagonista, ficar parado no lugar pode salvar sua pele, embora seja difícil (não) ter esse reflexo. Depois, você ainda enfrenta chefes com queixos gelatinosos, que guincham e outros que não entendem o conceito de "espaço pessoal" em uma fase que lembra a animação *A Viagem de Chihiro* (com exceção de um inimigo final bem perturbador).

Os desafios tendem a ser apenas um esconde-esconde para destravar o caminho. Não existe a sofisticação de *Inside* e a dificuldade não é alta. O que precisa ser grande, no entanto, é a sua paciência com os controles. A necessidade de manter R2 apertado para carregar objetos (como chaves)

Acima "Gordão bravo" é um padrão nos inimigos do jogo

Direita Assistir TV pertinho assim faz mal, amigo Minha avó que me disse



Acima É preciso escalar em objetos para conseguir avançar

e o fato de ■ servir tanto como botão de corrida e ação podem causar fúria. Os pontos de salvamento também são inconstantes, algo que incomoda já que a tentativa e erro roda solta em The Maw.

SEIS MORTES

Esse é um problema que tende a atrapalhar a experiência. Uma perseguição tensa ou uma sequência emocionante não é tão assustadora na sétima ou oitava tentativa. No entanto, mesmo não sendo o terror psicológico que eu gostaria que fosse, a jornada de Six vale a pena pela atmosfera de *Little Nightmares*. Um momento curto e bonito em uma sala cheia de sapatos que me lembrou o "monstro da água" de *Amnesia The Dark Descent*, e alguns enigmas do final que tinham espelhos e não usavam palavras, juntam a história e as soluções de uma maneira elegante.

De forma geral, *Little Nightmares* não perturba da maneira que poderia, sejam as convenções do gênero ou a profundidade de um bom terror psicológico. O que este belo/horrível indie faz, apesar dos tropeços, é oferecer algo diferente. Um pequeno ponto de luz em meio às trevas.

VEREDITO

Quebra-cabeças sem brilho, controles problemáticos e pouco tempo de jogo desapontam. *Little Nightmares* não é um jogo essencial, mas a viagem de Six vale o preço pequeno que cobra e o seu tempo em uma tarde chuvosa de domingo.

RAIO-X PRO-BR

O QUE FAZER EM...

SEGUNDA

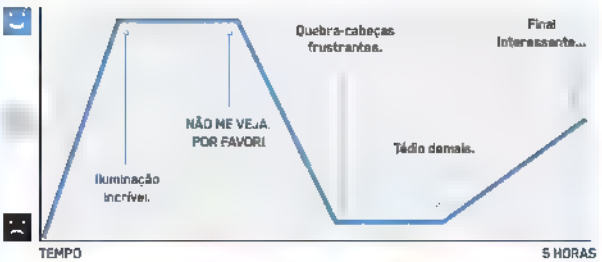
O jogo de puzzles e plataformas da Tarsier mistura uma atmosfera misteriosa e desafios que não se equiparam muito ao design macabro. Este este é um mundo vívido e povoado por criaturas que vão assombrar seus piores pesadelos, mas os quebra-cabeças dependem muito de tentativa e erro. Espero ver mais de Six no futuro. **Ben Tyrer**

AMOR/

SENTE A BATIDA
O DualShock vibra e pulsa como os batimentos do coração quando os inimigos se aproximam ou se afastam.

FONTE SECA
Muitos [illegible]

GRÁFICO DA



É MELHOR [illegible]?

A obra-prima monocromática é mais inteligente (mas esta é uma boa disputa no design)

Um jogo do mesmo gênero e com um visual único, mas *Little Nightmares* vence no charme

O atual campeão do gênero. A história de Six não consegue bater os mistérios de *Inside*

Colorido e com personagens fofinhos, *Yooka-Laylee* resgata o espírito da Rare em sua era de ouro

"NÃO FAZ IGUALZINHO" DOUGLAS PEREIRA

YOOKA-LAYLEE

Mirou nos clássicos de plataforma, mas passou longe

Sou muito fã de *Banjo-Kazooie*, do tipo que pega o jogo para terminar novamente a cada um ou dois anos. Até mesmo *Banjo-Tooie*, que tem uma parcela de fãs menor, me agrada. Dito isso, a vontade de jogar um título novo nesse estilo de plataforma do Nintendo 64 era grande, e *Yooka-Laylee*, feito por várias pessoas envolvidas com *Banjo*, é a maior tentativa de criar algo parecido nos dias atuais. Pena que ele não é tão bom quanto o original de 1998 ou *Banjo-Tooie*.

Claro, uma obra não precisa ser tão boa quanto um clássico para ter algum mérito. No entanto, já faz quase duas décadas desde a aparição do urso e da passarinha, e a evolução no design de videogames poderia acrescentar boas ideias em um novo título. O problema de *Yooka-Laylee* não é errar na execução de uma fórmula antiga – ele erra nos conceitos que faziam os jogos da Rare serem tão divertidos. E permita-me encher esta análise com comparações, já que durante todo o desenvolvimento e no próprio jogo o que não faltam são piadas de que este jogo é quase um "Banjo-Threee". Até as fontes são idênticas.

DO JEITO QUE A GENTE CONHECE

Yooka-Laylee funciona mesmo no estilo de aventura do Nintendo 64. Você entra em uma fase, procura itens menores (nesse caso, as penas) e cumpre diferentes tarefas para obter os itens principais (páginas de livro), que abrem novas fases.

A primeira impressão é boa. Apesar de terem reclamações sobre performance entre quem jogou cópias antecipadas, o patch de lançamento corrigiu praticamente tudo e o jogo roda liso. Ele é bem colorido e existem alguns designs de personagem excelentes, como o Trowzie – uma cobra estilosa que usa bermuda.

Os controles também são bons, com respostas imediatas. Novos movimentos são obtidos com Trowzie em cada fase e fazem o básico de jogos desse tipo – permitem subir rampas íngremes, planar, atirar, etc. Só que um desses movimentos tira parte do brilho do esquema de controles. Fazer Yooka rolar é um sofrimento devido a uma falta de precisão enorme, e alguns segmentos são bem frustrantes. Como é preciso rolar o tempo todo, a experiência em geral fica prejudicada.

Ter uma barra que esvazia ao executar movimentos também é uma ideia ruim. Imagine se, em *Banjo Kazooie*, o movimento de carregar Banjo nas costas de Kazooie para andar mais rápido comesse parte de uma barra e fosse necessário parar para se recuperar. É algo besta e que não entende algo importante desses jogos de plataforma, que é dar a impressão de liberdade ao jogador por meio dos movimentos.

DERROTA EM CASA

O ponto em que *Yooka* realmente pisa na bola é no design das fases. Eu sabia muito bem que *Banjo* era divertidíssimo quando eu tinha 11 anos, mas jamais conseguiria argumentar sobre os motivos. Porém, quanto mais jogo com a dupla verde-e-roxa, me assusta ver como consigo

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO PLATAFORMA
PRODUTORA PLAYTONIC GAMES
DISTRIBUIDORA TEAM17
DUBLAGEM/LEGENDA INGLÊS

Atenção

A Sony Music, distribuidora da versão física de *Yooka-Laylee*, anunciou que o jogo virá com legendas em português, mas isso não aconteceu. É possível que isso seja adicionado por meio de uma atualização, mas não há garantias.

Acima
As fases de *Yooka-Laylee* são enormes – às vezes até demais

Direita
O carrinho de mina é uma tentativa de lembrar *Donkey Kong Country*, mas o resultado não é o esperado

sentir com detalhes as diferenças entre os dois jogos

Yooka falha em passar um design coeso, de entendimento fácil e divertido de explorar. Um dos problemas é o tamanho das fases. Cada uma já é grande por padrão e ainda é possível expandi-las. Os *Banjos* do N64 tinham uma paisagem funcional. A qualquer momento, bastava olhar para os lados e você já sabia exatamente sua posição na fase. Sempre havia um ponto de referência ou de interesse para visitar. *Yooka* é uma bagunça. É impressionante como, apesar de ter monumentos e torres enormes, nenhuma fase cria uma sensação ideal de conhecer a área e conseguir se localizar.

Há um grande erro em criar fases grandes, pois não há motivo para elas serem assim. Existem salas enormes com apenas um objetivo pequeno para cumprir, e quanto mais o jogo avança, mais isso fica em evidência, especialmente no estranho e confuso mundo do cassino. Grandes blocos de nada que são preenchidos com uma ou duas penas (equivalentes às notas musicais) para disfarçar. Nos melhores jogos do gênero todo jogar serve como caminho para outro. Falta direção no que fazer com as fases, em vez de apenas criar espaços grandes e depois ver como enchê-los.

Ainda há outros detalhes que mostram a inferioridade em relação aos jogos que tenta emular. Muitas ideias não são divertidas, como um caste o com salas pequenas com loadings constantes ou labirintos desnecessariamente longos. Tentativas de evocar um sentimento nostálgico, como os desafios de carrinhos de mina no estilo *Donkey Kong Country*, não têm o resultado esperado.

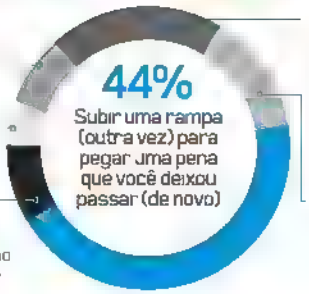
Esses problemas atrapalham bastante, mas é difícil dizer que *Yooka Laylee* é um jogo ruim. É quase a vontade de controlar bichos coloridos e ir atrás de itens – algo esquecido por uma década –, e existem momentos que mostram o potencial que este projeto da Playtonic tinha. Faltou enxergar melhor que algumas ambições da época do N64 deveriam ter ficado lá, e que o design coerente era o mais importante dos jogos da Rare.

VEREDITO

Yooka-Laylee parece mais uma cópia de fã baseada em *Banjo-Kazooie* do que uma sequência espiritual da mesma equipe que o criou

RAIO-X PRO-BR

O QUE FAZER EM... YOOKA-LAYLEE



Deixar o som do jogo alto, mesmo que os diálogos sejam com barulhos incompreensíveis.

Repensar o volume do som porque uma hora cansa.

9% Perguntar-se quantas pessoas vão entender a piada do nome "Kartos".

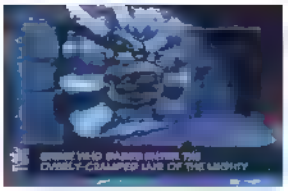
20% Tentar descobrir como um mundo que você já explorou várias vezes ainda esconde cinco páginas.

Bater o pé e assobiar com a trilha sonora divertida.

CENTRAL DE ESTATÍSTICAS

AMOR/ODIO

TELA IMERSIVA
A interface de usuário é invisível e só aparece quando você encontra um coletável ou há uma alteração na barra de vida ou vigor. Imersivo.



MESMO PAPO
O diálogo pode ser engraçadinho com várias piadas, mas isso não quer dizer que a gente deseja ver tudo de novo após falhar um objetivo.

SEGUNDA OPINIÃO

Yooka Laylee nasceu para ser uma ode a *Banjo Kazooie*, mas exagera ao tentar replicar cada elemento do antigo clássico sem trazer características próprias ou aplicando-os de forma incoerente. As mecânicas não me agradaram e a movimentação pode ser problemática, vale para jogar sem muito comprometimento se tanto. **Pedro Sciarotta**

ESTANTE DE TROFEUS

BRONZE
Este é fácil e direto: pegue páginas de livros o suficiente para aumentar uma das fases do jogo.

PRATA
Localize e derrote o chefe cheio de tentáculos do terceiro mundo para receber este troféu de prata.

OURO
Este é para os grandes exploradores: só eles vão conseguir reunir todas as 145 páginas de livro no jogo.

A protagonista é a cobra coral mais fofa que você verá na vida

5SENSACIONAL

PAULO FERREIRA

8

SNAKE PASS

O "estilo Rare" fazendo escola

Basta uma olhada nos cenários coloridos e personagens cartunescos de *Snake Pass* para identificá-lo como semelhante a um dos clássicos jogos da Rare. No entanto, o jogo é produzido pela Sumo Digital, sem qualquer ligação com a produtora dos clássicos jogos de plataforma em 3D.

Ainda assim, *Snake Pass* consegue pegar a essência dos títulos da Rare e transformá-los em um jogo criativo e divertido. Você controla a cobra Noodle em uma série de fases cheias de colecionáveis. Seu objetivo principal é recolher três joias que abrem o portal para o próximo estágio. A cobrinha sempre está acompanhada por Doodle, um esperto beija-flor que a auxilia durante toda a sua jornada.

A mecânica de movimentação da cobra é intuitiva e fácil de entender. Segurar R2 faz o réptil se arrastar para a frente, enquanto ✖ ergue sua cabeça. A direção é definida pelo analógico esquerdo. O ambiente é cheio de pontos de apoio, como armações de bambu e pedras. Para escalar, é preciso fazer Noodle se enroscar pelo cenário como uma cobra de verdade. Controlar o peso do corpo e a física realista da serpente são os verdadeiros desafios, já que basta um deslize para cair no chão e ter que escalar tudo outra vez. Se o peso de Noodle estiver puxando-o para baixo, é possível pedir para Doodle puxar sua cauda para cima (▲) em momentos de desespero e recuperar o equilíbrio.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO PLATAFORMA
PRODUTORA SUMO DIGITAL
DISTRIBUIDORA SUMO DIGITAL
LEGENDAS INGLÊS

Conforme você avança pelos quatro mundos do jogo as coisas começam a ficar complicadas. Plataformas giratórias, poças de lava e espetos são apenas alguns dos perigos encontrados. Os coletáveis também começam a aparecer em lugares de acesso mais difícil. E não adianta se arremessar em abismos para recolhê-los – o jogo só contabiliza o item se você passar por um checkpoint após pegá-lo.

Os cenários e personagens cartunescos fazem a diversão ser ainda maior. É possível trocar a expressão facial de Noodle com as setas, deixando-o com cara de choro ao errar alguma escalada ou com um sorriso engraçado ao conseguir pegar aquela moeda difícil. Ao despencar no infinito, o réptil carrega os olhos e cai com um grito como nos desenhos que passavam no sábado de manhã.

Snake Pass é bem divertido de forma até surpreendente. É fácil ser capturado pelo estilo cartunesco e simples do jogo. Ao mesmo tempo, este é um título que incentiva a criação de estratégias para evitar que as fases se tornem um grande exercício de tentativa e erro. Vale a grana investida se você gostar de quebra-cabeças criativos ou for saudosista do estilo cartunesco da Rare. Se não, é melhor esperar uma promoção, pois o preço é meio salgado pelo que entrega: 15 fases que rendem algumas dezenas de horas.

VEREDITO

Divertido e criativo, *Snake Pass* é legal tanto para relaxar e jogar tranquilo quanto para fritar a cabeça para vencer desafios cabeçudos.

COM A LOCAWEB, TUDO FICA DENTRO DO

PRO-GRA-MADO

//Seja qual for sua necessidade,
nós temos a solução;)

//Hospedagem de Sites
//Cloud Hosting
//Jelastic Cloud
//Cloud Server Pro
//VPS Locaweb
//Revenda de Hospedagem (cPanel e Plesk)
//SSL Locaweb
//Object Storage

www.locaweb.com.br e conheça todas as nossas soluções para especialistas em desenvolvimento

locaweb
Paixão por desenvolver

A jogabilidade é eficiente, mas o resto do jogo é cheio de frustração e ofensas

RABISCO VIOLENTO

GIL SOMAR LIVREMENTE

DRAWN TO DEATH

Rascunhos tristes de um jogo esquecível

Eu esperava mais de *Drawn to Death*. Ainda que visualmente estranho, gosto do estilo rabiscado e sujo, já que eu fazia muito esse tipo de desenho nos cadernos da escola, com esse lado anárquico punk rock exacerbado. Mas, na prática, esse visual em movimento é uma experiência bem confusa. O lado chato está na forma como o conteúdo exalta a violência e a agressividade: é como ver o lado "tóxico" das comunidades de jogos da internet ganharem vida, tornando você vítima da zoeira pesada sem limites ou praticante dela

David Jaffe, nome conhecido pela fortíssima contribuição em medalhões como *God of War* e a franquia *Twisted Metal*, traz uma estética bem diferenciada em *Drawn to Death*, onde tudo são desenhos que ganham vida nas páginas de caderno e a jogabilidade e mecânicas são bem simples, embora cheia de nuances desnecessariamente caóticas para um jogo de arena totalmente online e limitado a quatro jogadores.

POR QUE JOGAR?

No tempo do PSone, quando jogos competitivos eram disputados em multiplayer local com tela dividida e amigos ao seu lado (ah, *Twisted Metal*), acho que *Drawn to Death* seria uma proposta espetacular. Mas ele existe do jeito que é em tempos de multiplayer online, na sombra de monstros como *Overwatch*, *Call of Duty*, *Battlefield*, ou de similares gratuitos, só o faz parecer uma área de treino antes de partir para títulos com algo mais a oferecer e saber lidar com jogadores babacas.

Fora o modo "treino" em que você tem objetivos e coisas até que interessantes para fazer, o outro modo traz disputas entre até quatro jogadores online onde algumas arenas são abertas e outras bem verticais. É o puro mata-mata com visão em terceira pessoa e câmera problemática. Existem seis personagens, mas você começa com um deles e é obrigado a ganhar pontos para evoluir e comprar novas skins, armas, habilidades e acessar os demais guerreiros. Jogar por muito tempo não seria problema, mas o sistema de busca é lento e a falta de jogadores insiste a ficar apenas no treino (caso queira ganhar tempo (e não tenha amor pelo seu dinheiro) você ainda pode comprar vários itens inúteis com grana de verdade).

Você pode equipar três tipos de armas. As demais do seu arsenal aparecem direto nas arenas. Cada guerreiro tem armas e habilidades particulares e há uma variedade de coisas malucas que podem ser usadas como armas... Um pedaço de ser humano que arremessa uma bola ou um caixão que dispara defuntos, por exemplo. Ainda que o jogo funcione e seja eficiente na jogabilidade, é a soma de todo o resto que o transforma em um caos repetitivo e cansativo pela falta de opções. Ter um sapo que ofende nos tutoriais e poder comprar dezenas de gifs (alguns escatológicos) para ofender os jogadores não tem muita graça.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO TIRO EM TERCEIRA PESSOA
PRODUTORA THE BARTLET JONES SUPERNATURAL DETECTIVE AGENCY
DISTRIBUIDORA SONY
DUBLAGEM/LEGENDA INGLÊS/PORTUGUÊS

VEREDITO

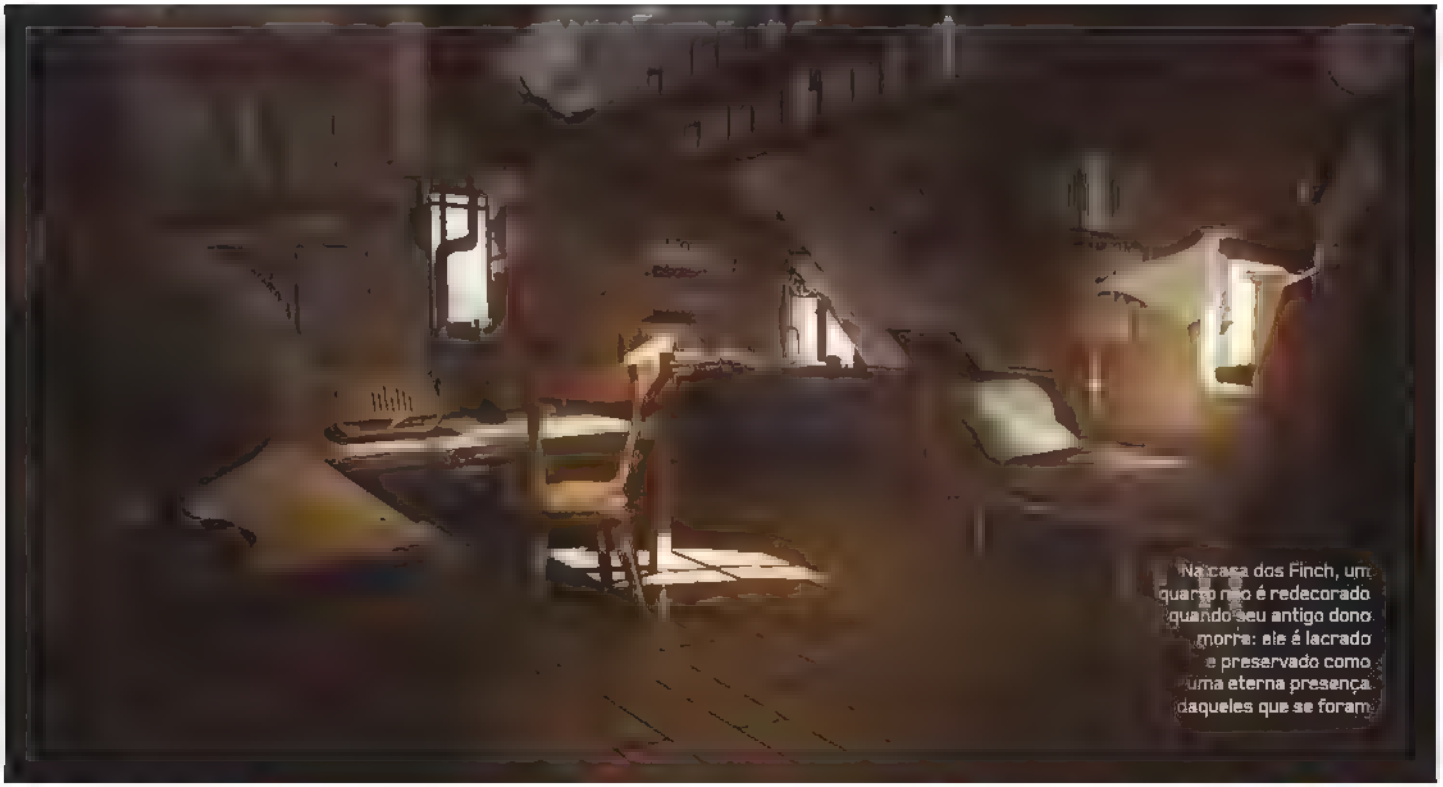
Poderia ter sido um jogo bom, mas é bem limitado e ofensivo. Vale pela curiosidade se você pegou de graça na PS Plus, mas há outros jogos melhores

tilibra

GOD OF WAR

JÁ PENSOU EM TER SEU GAME
FAVORITO NO SEU MATERIAL ESCOLAR?

Encontre os produtos no site **www.tilibra.com.br**



Na casa dos Finch, um quarto não é redecorado quando seu antigo dono morre: ele é lacrado e preservado como uma eterna presença daqueles que se foram

MISTÉRIO EM FAMÍLIA

HUMBERTO MARTINEZ

WHAT REMAIS OF EDITH FINCH

O inestimável valor de uma história bem contada

Edith é a última Finch. Vinda da Escócia, essa família criou raízes nos EUA, com três gerações de pessoas morando em uma única casa em um local remoto em algum lugar de Washington. Na beira de um penhasco, com vista para um rio e para uma bela mata, a casa cresceu ao longo das décadas para acomodar filhos, netos e bisnetos. Só que a história dos Finch não é notável por ser mais uma jornada de imigrantes em busca de uma nova vida. Afinal, não foi a vida que os recebeu na nova terra, mas a morte. E Edith, a última de seu sobrenome, volta à casa onde nasceu e cresceu para descobrir os mistérios que nunca foram revelados para ela e, ao mesmo tempo, nos contar uma bela história.

Este é o segundo jogo do estúdio indie Giant Sparrow, que já nos mostrou a importância de saber contar histórias em um jogo com o triste e delicado *Unfinished Swan* lançando para PS3 PS4 e PS Vita. Há muito em comum entre os dois títulos, apesar de serem bastante diferentes. Ambos focam em apresentar suas histórias com a beleza narrativa, a magia e o mistério de uma fábula, quase como se a história fosse, página por página, revelada diante de nossos olhos. Ambos valorizam as relações humanas, a família e os sentimentos mais gentis e tristes, algo que não costuma ser o foco de muitos jogos – apesar que desde *The Last of Us*, o tema família tem ganhado força nos jogos.

E por fim, *Unfinished Swan* e *Edith Finch* fazem com que a história seja representada também por características artísticas gráficas que façam sentido e que sejam únicas. Em *Unfinished Swan*, o jogo em preto e branco ganhava cores com suas interações para narrar a história do filho de uma mãe que adorava pintar. Em *Edith Finch*, a garota revive a história de cada um de seus parentes com estilos gráficos que melhor representem as personalidades deles, suas visões únicas da vida que os levaram à morte. Há estilo infantil, militar e outros que prefiro não contar para preservar sua surpresa.

Afinal, a história é 100% de *Edith Finch*. Trata-se do que chamam de "walking simulator", um jogo em que você basicamente anda, investiga e curte a trama. E é muito bom ter esse tipo de experiência no PS4. A casa dos Finch é excêntrica rica em detalhes, repleta de mistérios e passagens secretas, um ambiente perfeito para quem aprecia a palpitante sensação de bisbilhotar a vida alheia em um sentido mais romântico: de fazer parte de algo especial conforme descobre coisas que ninguém pôde descobrir. Olhar por olhos mágicos de portas lacradas esquecidas pelo tempo, ler diários e arquivos antigos poucas vezes foram tão apaixonantes quanto em *Edith Finch*, um jogo para quem valoriza boas histórias.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO ADVENTURE
PRODUTORA GIANT SPARROW
DISTRIBUIDORA SONY
ÁUDIO/LEGENDAS INGLÊS/PORTUGUÊS

VEREDITO

Com cerca de duas horas de duração, esta é uma ótima experiência para quem não tem pressa e valoriza o lado artístico dos videogames

Yooka-Laylee

DOS MESMOS CRIADORES DE
BANJO - KAZOOIE

PS4 XBOX ONE

Playtonic Games, Team17 são denominações comerciais e/ou marcas registradas da Team17 Digital Limited. Todas as demais denominações comerciais, marcas registradas e logos são propriedade de seus respectivos...

Por enquanto, o jogo deixou o multiplayer de fora – ele só virá em uma atualização futura.

CÁLCULO MORTAL

GILSOMAR LIVRAMENTO

6

SNIPER GHOST WARRIOR 3

Grande evolução, mas com desempenho comprometido

Do alto de uma colina, a 300 metros de distância, localizo o alvo com um drone. Ele conversa com um civil. Ângulo difícil, mas uma chance única. Deitado, apoio o fuzil Turret M96 no bipé para ter estabilidade. O zoom da luneta está no máximo. Faço os ajustes da elevação para compensar a parábola do projétil por causa do vento e da chuva. Prendo a respiração por cinco segundos, o tempo de deslizar o dedo no gatilho. O projétil passa zunindo a centímetros do civil, mas acerta em cheio o alvo. O estrago que um calibre .50 faz é tão brutal quanto um Fatality em *Mortal Kombat X*.

Sniper Ghost Warrior surgiu e se firmou como uma franquia de nicho, com mecânicas dedicadas à prática do tiro de precisão. É o tipo de jogo que exige paciência e pensamento tático em troca de uma experiência refinada e até difícil para alguns, mas muito recompensadora. Um jogo lento, em que falhas não são toleradas. Mas tal qual a Rebellion fez com *Sniper Elite 4*, tornando sua fórmula mais flexível, a CI Games fez o mesmo com *Ghost Warrior 3*: trocou a linearidade por ambientes gigantes e diversidade

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO FPS
PRODUTORA
CI GAMES
DISTRIBUIDORA
SONY MUSIC
DUBLAGEM/LEGENDA
INGLÊS/PORTUGUÊS

ONDE A GUERRA É UMA ARTE

No que diz respeito à parte de tiro, das mecânicas envolvidas no processo e no capricho da execução como descrito lá em cima, *Ghost Warrior 3* continua supremo. Seu arsenal é bem variado para moldar seu estilo de jogo com uma vasta opção de diferentes tipos de munição.

Mas o preço por adotar um mundo aberto vem no excesso de detalhes em alguns pontos e não pela falta em outros. O primeiro carregamento do jogo demora uns cinco minutos, depois você navega pelo mapa e usa viagem instantânea sem carregamentos. Porém, o mapa é dividido em três áreas, o que significa cinco minutos de loading sempre que mudar de território. A trama é curta e dividida em quatro atos com um punhado de missões cada um, variam que conta com a ajuda de um veículo para andar grandes distâncias. A trama não traz surpresas e até se perde com as atrações: tomar postos de controle, resgate de civis, caça a alvos especiais e busca de colecionáveis. Tudo isso é legal, mas também cansativo.

O jogo é bonito, tem paisagens lindas e variedade de terreno ao mesmo tempo que peca com certos elementos toscos, visual genérico de inimigos e IA esquisita. Há muitos bugs e problemas que juntos podem afetar sua paciência. Tiros distantes são bacanas, aliás, são a melhor coisa do jogo –, mas até esse encanto diminui quando inimigos desaparecem e reaparecem de forma aleatória.

Suas habilidades nas categorias Sniper Fantasma (combate furtivo) e Guerreiro (combate aberto) são legais e instigam o uso da tonelada de recursos com Drone, coletes, equipamentos e explosivos. Mas atirar é tão bom que o resto pode passar batido se você não for atrás dessas coisas.

VEREDITO

Ainda é um ótimo jogo de nicho, mas também é um choque para quem se arrisca agora e vê os problemas que não existiriam com mais tempo de produção.

PESADELO É ESTAR MAL INFORMADO.

LEIA E FIQUE POR DENTRO.

6,3 milhões de gamers em todo o mundo compram, leem e confiam.

Hellblade: Senua's Sacrifice
Conheça a abordagem da Ninja Theory para desenvolver esse novo jogo, que explora os pesadelos da mente humana.

A nova fase da realidade virtual
Desenvolvedoras e produtoras discutem a situação atual e o futuro da tecnologia VR.

Competições underground
A cena competitiva de Street Fighter é mundialmente conhecida, mas você já ouviu falar da obscura comunidade de Shrek Superslam?

Jogos Rápidos
Uma seleção de títulos curtos e excelentes para quem não tem tempo para investir em jornadas épicas.

E mais dezenas de jogos, previews e reviews!

ASSINATURA IMPRESSA + DIGITAL

DE: R$ 180,00 POR: R$ 144,00 OU 12x DE R$ 12,00

Compre pelo **0800 8888 508** e **(11) 3038-5050** (SP), ou pelo site **www.europanet.com.br**

EDITORA 30 ANOS EUROPA

POLÍCIA E LADRÃO

KIRK MCKEAND

8

LEGO CITY UNDERCOVER

Um tipo de GTA diferente e para toda a família

Nos videogames, LEGO é conhecido por suas brincadeiras malucas em universos já estabelecidos. Talvez seja por isso que *City Undercover* consiga surpreender: este título de mundo aberto não deve nada para jogos com hobbits, guerreiros encapuzados, homens de metal ou feiticeiros espaciais com espadas laser, e se prova como o melhor dos jogos já lançados pela Traveller's Tales.

Embora os jogos LEGO fiquem na zona segura das paródias de filmes, *City Undercover* ousa mais ao apostar na própria linha de brinquedos. A cidade é dominada pelo crime que, por sua vez, traz referências a séries e filmes icônicos da cultura pop como *Columbo*, *Starsky & Hutch*, *Sherlock Holmes* e *Um Sonho de Liberdade*. É com essa mistura e total liberdade criativa que a Traveller's Tales conseguiu criar um universo tão divertido e envolvente, que agrada tanto os adultos quanto as crianças.

PECINHAS DE UM CRIME

No controle do policial linha dura Chase McCain, que é muito semelhante a John McClane (protagonista do filme *Duro de Matar*), você volta a Lego City para capturar o bandido Rex Fury... de novo. Para isso, McCain precisa se infiltrar no mundo do crime da metrópole de blocos e fazer uma série de trabalhos sujos para as Tríades e gângsteres com o intuito de ganhar notoriedade.

A marca humorística está presente e recheia a aventura com várias situações insanas, trocadilhos infames e diálogos absurdos. Caso tenha jogado algum jogo da série, conhece os fundamentos: há uma imensa área aberta (HUB) com liberdade de exploração e uma série de missões lineares, além de um monte de segredos.

Uma diferença em relação aos outros jogos da série é que você só joga com McCain, mas, no modo Free Play, ele se veste como outros personagens para usar as respectivas habilidades e alcançar novas áreas, além do diferente efeito estético.

Outra distinção é o combate. Ele é similar ao da série *Batman Arkham*, com belas sequências de golpes e finalizações, botão de contra-ataques para conter os golpes, agarrões para atirar um inimigo e jogá-lo contra outros e por aí vai. Apesar das semelhanças com *GTA*, *City Undercover* é um jogo bem família. Não tem uso de armas e ninguém morre. Caso atropele um civil, ele se desmonta e logo volta ao normal – isso se ele não conseguir desviar em primeiro lugar.

Este é o jogo perfeito para jogar em cooperativo (modo inexistente na versão original de Wii U), com tela dividida junto com seu filho(a). Cada jogador controla um McCain e ambos são livres para fazer o que quiser e agir individualmente até na resolução de desafios de ambiente. Se você queria algo diferente na série LEGO, *City Undercover* é a resposta. Pode não ter o melhor dos visuais, mas é uma das mais puras fontes de diversão.

FICHA

CONSOLE PS4
GÊNERO AÇÃO
PRODUTORA TT GAMES
DISTRIBUIDORA WARNER BROS.
DUBLAGEM/LEGENDA INGLÊS/PORTUGUÊS

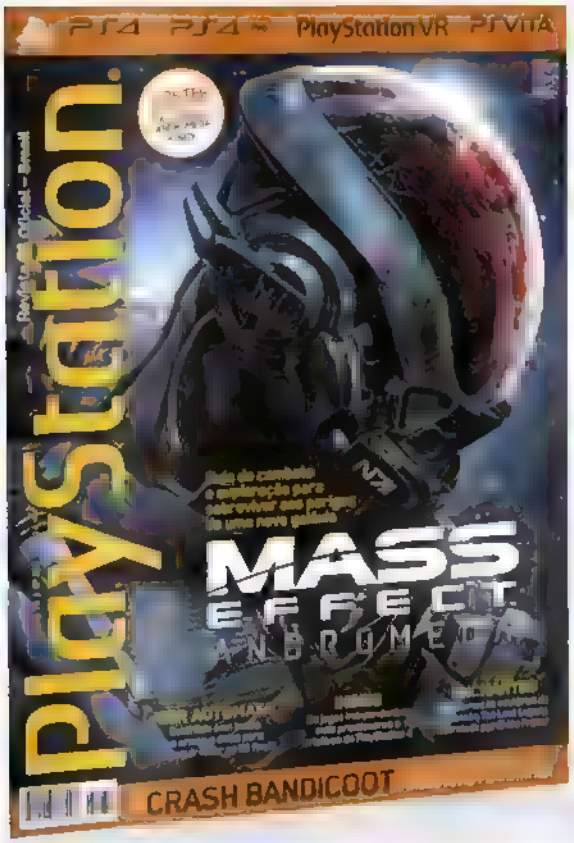
VEREDITO

Livre das restrições dos filmes licenciados, a TT Games criou o jogo mais distinto da série, com um mundo aberto ao estilo *GTA* e com muita personalidade.

CULTURA POP EM DOBRO.

Receba em casa **12 edições da revista PLAYSTATION** e **ganhe um dossiê especial Metal Gear.**

Leia na Revista Oficial PlayStation todas as informações de lançamentos, reviews e previews.



O Dossiê Metal Gear aborda os principais aspectos da renomada série criada pelo designer japonês Hideo Kojima.

*Frete não incluso. Preços válidos até 30 de junho de 2017 ou enquanto durarem nossos estoques

APROVEITE ESTA OFERTA

de: ~~R$ 178,00~~ • por **R$ 126,00** à vista +frete no boleto

ou **10x** de **R$ 14,00** +frete

Guia Definitivo da Obra-Prima de Hideo Kojima

Com 50 momentos épicos, a trama é explicada cronologicamente para você se tornar um especialista em MGS.

132 PÁGINAS

20,5cm X 27,5cm

Compre pelo 0800 8888 508 e (11) 3038-5050 (SP), ou pelo site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA 30 Anos

FICHA **CONSOLE** PS4 **PRODUTORA** DAVID OREILLY **DISTRIBUIDORA** DAVID OREILLY

EVERYTHING

Eu já tive que fazer análises difíceis, desde jogos clássicos até alguns em que o sono tomava conta. O que eu nunca fiz? Um review de poucas palavras sobre um jogo que engloba a vastidão do universo.

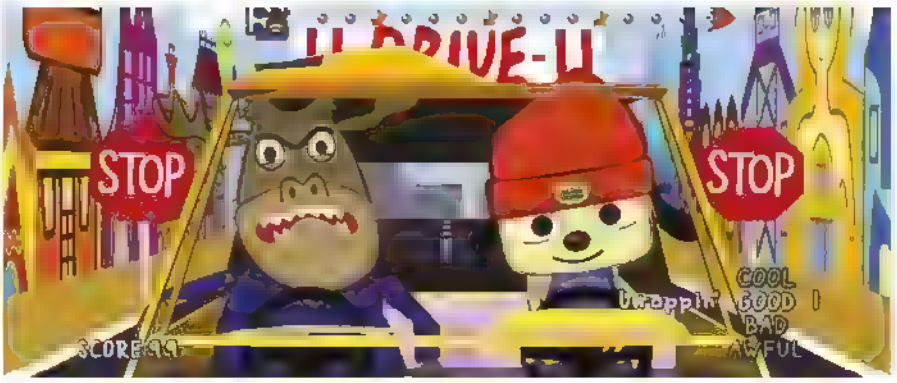
Que experiência incrível. Chamar *Everything* apenas de "videogame" não explica um título que se propõe a fazer "tudo". Este é um jogo de alta qualidade, mas que com certeza não será popular e vai virar cult. Funciona assim: você ouve reflexões do filósofo britânico Alan Watts enquanto passeia pela natureza e pode controlar e trocar entre centenas de opções de fauna e flora – desde uma ameba com apenas uma célula até uma galáxia inteira, apenas com um toque no ✖.

Não existe nenhum objetivo claro. *Everything* é um mundo aberto com planetas interconectados em que você pode aumentar o escopo até controlar o Sistema Solar inteiro ou diminuí-lo para incorporar um escorpião. Certo, você pode seguir algumas direções para cumprir tarefas bizarras, como juntar um grupo de mamutes e fazê-los cantar. No entanto, você deverá apenas absorver a experiência sensorial – mesmo que os gráficos sejam meio feios. Mas nesse caso, que se danem os gráficos. Você pode controlar tantos objetos, desde pedras até sapatos, que é mais fácil fazer uma lista de coisas em que você não pode se transformar: você não pode ser um PocketStation, ou gomas de mascar ou um editor de revistas de videogame. Fora isso, você pode ser qualquer coisa.

Ao mesmo tempo estranho e incrível, desconcertante e sedutor, bobo e simbólico, *Everything* é uma peça de arte feita para apreciar o absurdo de sua criação. É seguro dizer que vale o preço que cobra.

Dave Meikleham

FICHA CONSOLE PS4 PRODUTORA NANAON-SHA EPICS DISTRIBUIDORA SONY



PARAPPA THE RAPPER: REMASTERED

Sim, ele está de volta. *PaRappa* foi um dos primeiros jogos rítmicos a sair no Ocidente e o primeiro a trazer o gênero para uma ampla audiência. O sucesso de *Guitar Hero* e *Dance Dance Revolution* nos anos seguintes deve-se muito ao beagle de touca laranja, e é uma pena que ele não tenha aparecido em muitos jogos desde então.

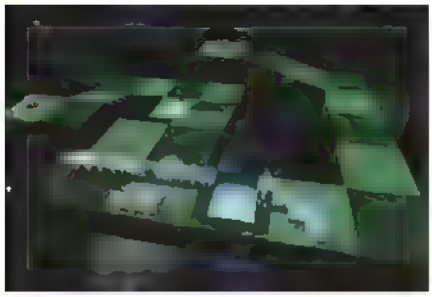
No entanto, este remaster em 4K, feito para celebrar os 20 anos do jogo original, não é o novo jogo de PaRappa que muitos fãs estavam esperando. Na verdade, não é nem o velho PaRappa tão bem gravado na memória nostálgica. A única coisa que realmente impressiona são os gráficos: você nunca viu um cachorrinho em definição tão boa.

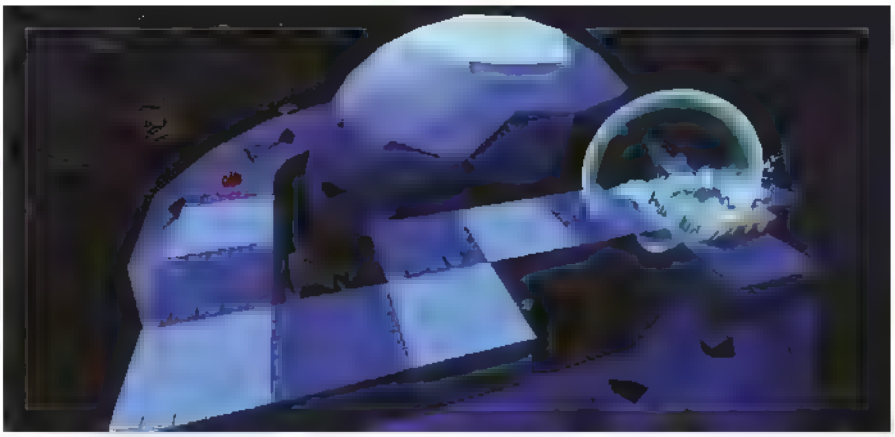
Todo o resto é uma decepção. Todas as cenas vêm diretamente do PSP e estão em uma resolução baixíssima. O jogo ainda possui apenas seis fases e pouca coisa foi adicionada. Não há galerias com imagens ou vídeos que celebrem os 20 anos do jogo. Não há novas músicas. Nada, exceto pelas faixas alternativas da versão de PSP.

O pior de tudo é que agora existe o input lag. No passado, nós jogávamos em televisões de tubo e, quando um botão era apertado, a resposta era quase instantânea. Hoje em dia, as TVs são mais propensas a terem o input lag, que faz a resposta demorar mais tempo. Em um jogo rítmico, especialmente um que exige tanto timing, isso faz muita diferença e ter uma opção de calibragem seria fundamental. A infame quarta fase, que costumava ser difícil, agora causa irritação já que você precisa tentar adivinhar o quão antes você precisa apertar os botões para eles serem registrados de forma própria.

PaRappa The Rapper sempre terá um lugar no meu coração, mas prefiro lembrá-lo na minha memória do que jogando esta nova versão. PaRappa merecia mais. **Chris Scullion**

FICHA **CONSOLE** PS4, PSVR **PRODUTORA** STELLAR VR
DISTRIBUIDORA STELLAR VR





KORIX

PlayStation VR tem oferecido algumas experiências ecléticas em seu começo de vida, que vão desde cortar frutas até andar em uma montanha-russa com um palhaço homicida. Ou então, um RTS em que você comanda tropas adoráveis que se parecem com peças de Lego.

Existe uma história bonita por trás de *Korix*. Este jogo de tower defence foi criado por Mark Taylor que pediu demissão de seu trabalho para ir atrás do seu sonho de fazer videogames. E seu primeiro jogo é bacana. Talvez seja um pouco confuso e complexo demais, mas a execução é bem simpática.

O seu objetivo é conquistar a base da inteligência Artificial antes que ela conquiste a sua. Você manda trabalhadores pegarem energia, que você gasta construindo muros, aumentando suas defesas com torretas ou mandando soldados atacarem o quartel do inimigo. Existe uma demanda tática bem atrelada às mecânicas. Se você gastar muito em suas defesas, você não vai conseguir reunir forças para derrubar a oposição. Se você investir somente no ataque, a sua base fica vulnerável para um contra-ataque.

Esse fluxo e refluxo das batalhas é agradável enquanto você tenta equilibrar as suas forças e defesas. Porém, o começo da campanha é um pouco perturbador. *Korix* joga um monte de informações na sua cabeça e mexer nos menus pode ser complicado. Por conta de uma visão mais aberta, a realidade virtual também não agrega muito à experiência, no geral.

Korix é um daqueles jogos de PSVR mais cerebrais e que exigem tática para vencer – principalmente nas batalhas online com até quatro jogadores, onde tudo fica mais interessante.

Dave Meikleham

SUPERGAMES

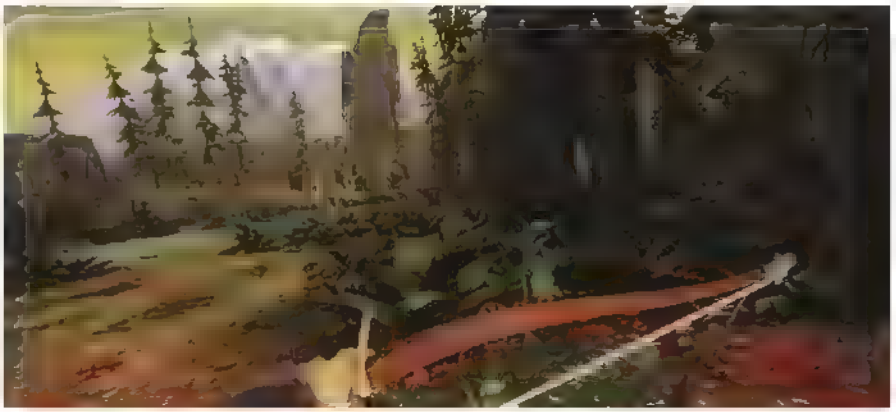
Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV · Videokê e Cartuchos

Serviço – Compra – Venda – Troca

FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP

FICHA CONSOLE PS4 (PSVR) PRODUTORA FRIMA STUDIO
DISTRIBUIDORA FRIMA STUDIO



FATED: THE SILENT OATH

Deixe-me citar alguns cenários e ver se algum deles o agrada: andar por meio de montanhas até um ogro aparecer para destruir a sua carroça. Rastejar por um túnel cheio de aranhas (olá, aracnofobia). Andar na velocidade de um bicho-preguiça durante uma hora. Nesse caso, você escolheria a terceira opção, certo?

Fated: The Silent Oath é uma aventura em VR inofensiva que passa a irritar por ser muito lenta. Até a evolução do ser humano é mais rápida do que Ulfer, o protagonista mudo do jogo. O viking perdeu o dom de [illegible] tagarelar por conta de razões místicas e, ao longo de 60 minutos, este conto faz o possível para colocar o jogador em interações sentimentais.

Geralmente, as tentativas são sem sucesso. A tribo de Ulfer pode estar passando fome, mas você não vai se importar muito. A maioria dos personagens são arquétipos bem clichês. O enredo banal sobre religião e os monstros gigantes são sem graça, mas as partes de ação funcionam um pouco melhor.

Alguns exemplos: caçar alces com uma mira precisa; o rastreamento de cabeça de *Fated* fica no ponto certo; desviar de golpes de machado que tentam transformar Ulfer em um kebab e empurrar símbolos por meio de um chão de quebra-cabeça (algo que parece saído diretamente de *Uncharted 3*). As grandes cenas são bem coreografadas, e a estética de cartoon parece veross mil na realidade virtual.

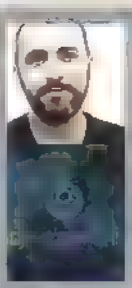
Essas cenas justificam o jogo? Não muito. *Fated* possui boas intenções, mas não possui muita profundidade. A realidade virtual é convincente, mas não se pode dizer o mesmo sobre este enredo nórdico sem muito sentido.

Dave Meikleham

PS NETWORK

DEMOS, DLCS, INDIES, EXPANSÕES E OUTRAS ATRAÇÕES DO MUNDO ONLINE DO PLAYSTATION

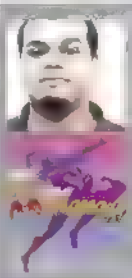
O QUE ESTAMOS JOGANDO AGORA



DARKNET

Humberto Martinez é HackerMan e nada mais está protegido

A realidade virtual não está muito agitada, mas vez ou outra surgem boas experiências do PSVR. É o caso de Darknet, um game de quebra-cabeças em que você entra em um sistema digital e aplica vírus e ataques digitais para corromper o sistema e roubar informações. É tudo bem simples e vai ficando difícil em uma curva bem leve, então se tornou algo que relaxa minha mente hacker.



MR. MASSAGY

Gilsomar Livramento e o simulador de encontros maluco

Comecei a jogar *Mr Massagy* por mera curiosidade, mas o nível de absurdos é tão grande nesse divertido jogo que não consegui parar. Nele você usa um tipo de aplicativo para encontros com garotas bem... diferentes. Mas depois de sair com um pote de gelatina (insegura quanto a própria sexualidade) e com um travesseiro (Hakumakura), nada mais me importa...

PERSONA 5

Pedro Sciarotta está cansado de ser levado pela mão

Eu não tenho dúvidas de que a experiência oferecida em *Persona 5* vai ser agradável como a série sempre proporcionou. No entanto, após algumas poucas horas estou cansado do jogo explicar 200 vezes a mesma coisa. O começo é lento demais para explicar como tudo funciona (ainda mais para quem já conhece a fórmula). Chega de falar, me deixe jogar! PS estou apaixonado pela Morgana.

INFO

CONSOLE PS4
PRODUTORA EN GAM
DISTRIBUIDORA
FOCUS HOME
R$ 91,90

Shiness: The Lightning Kingdom

Um RPG bonito e de cores vibrantes

Alguns dos clássicos RPGs do passado tinham algo especial que tornavam intenso o clima da aventura de capa e espada por mundos fantásticos. *Shiness The Lightning Kingdom* traz um pouco dessa sensação nostálgica para quem viveu a era de ouro dos RPGs, e também desperta o espírito aventureiro para quem busca uma experiência com mais ação e pura fantasia

O jogo começou como projeto de kickstarter e ganhou novas dimensões e ambições, e se tornou um RPG que dura cerca de 20 horas – o que é tempo demais para alguns jogadores, mas pode ser considerado pouco para esse gênero. A história o coloca para acompanhar o protagonista Chado e seus companheiros em uma aventura desbravando ilhas celestiais flutuantes usando um barco voador.

A exploração das ilhas leva Chado para o meio de um conflito envolvendo múltiplos reinos. E o herói possui a habilidade de se comunicar com Shiness, um misterioso espírito mágico capaz de por fim a guerra. De forma geral, é um jogo que preza pela simplicidade e é convidativo e colorido, com um estilo artístico que se destaca. Ele segue à risca a cartilha dos RPG tradicionais, focando em explorar áreas, encontrar segredos e cumprir objetivos extras, além de ter acesso a uma porrada de diálogos com cenas estáticas como em histórias em quadrinhos.

Seu combate, por outro lado, se destaca por ser diferente do convencional e se transforma em uma espécie de jogo de luta, onde você pode emendar combos e ataques especiais, além de combinar efeitos mágicos e golpes críticos.

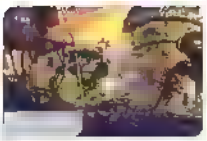
VEREDITO

Shiness tem a energia de RPGs tradicionais com o dinamismo e os efeitos dos RPGs ocidentais. É um título atraente para quem quer sair do protocolo dos superprotagonistas para se aventurar em algo mais simples.

RETRÔ MODERNIZADO

Além de reviver jogos clássicos *Disney Afternoon Collection* também traz recursos adicionais como a ferramenta rewind. Ela permite voltar uma ação e corrigi-la em vez de morrer ou de ter que voltar para trás.

TAMBÉM NA PSN



RISE & SHINE

Bom tinho brutal e com muita ação e sofrimento. Ele lembra *Metal Slug* em sua essência arcade e é abarrotado de referências a vários jogos famosos.

Jogo de ação e progressão lateral em que cada fase é um grande enigma que esconde uma história macabra. Você controla uma criança que acorda dentro de um caste o vazio. Não se deixe enganar pelo visual bonitinho: aquelas cores e o ritmo do tempo influenciam a Maldição de Espinhos que a menina carrega nas costas. É preciso pensar rápido e ser eficiente na solução dos desafios de ambiente, mas a coisa fica ainda mais horrorosa quando você conhece um gigante de pedra e passa a trabalhar de forma cooperativa para descobrir os mistérios por trás dos acontecimentos dessa jornada.

HAS-BEEN HEROES

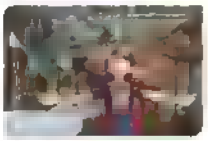
Rogue like divertido e desafiador em que os guerreiros ficam em movimento enquanto você liquida os inimigos em sua missão: levar as princesas para a escola.

APB RELOADED

Jogo de ação onde você pode ser um fora da lei ou luta para proteger o sistema. Há muitas opções de personalização, arsenal, missões diárias e uma cidade dinâmica.

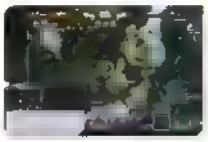
VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD

Mitologia nórdica e ação com visão isométrica são uma bela combinação para combates tensos explorar e sobreviver contra a natureza e o frio.



BLACKWOOD CROSSING

Jogo em primeira pessoa com um enredo cheio de intrigas e drama. É uma aventura de dois irmãos que acordam dentro de um trem onde a fantasia ganha vida e é perigosa.



ARMAGALLANT: DECKS OF DESTINY

Combina card game com estratégia em tempo real para batalhas de arena de 1vs1 ou 2vs2. Viciante e bonito, vença batalhas para obter novas cartas.

BULLETSTORM: FULL CLIP EDITION

Remaster da geração passada, o jogo ganhou uma nova roupagem, vem com conteúdo extra da versão original e conta com muitas novidades.

SKYFORGE

Um MMORPG de ação em um mundo de fantasia sci-fi. Você pode se juntar a 98 jogadores online e viver aventuras épicas colaborativas, missões masmorras e muito PvP.

DISNEY AFTERNOON COLLECTION

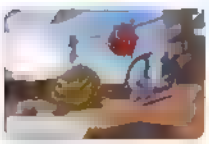
Compilação de jogos da era 8-bit, são seis jogos distintos adaptados, com suporte a troféus e modo combate contra chefes além de filtros gráficos.

DEPONIA

Trata-se de um point and click cheio de aventuras e mistérios. O jogo possui um mundo inteiro todo desenhado a mão, belas animações e uma ótima dublagem, imersão total.

THE SILVER CASE

Remaster da visual novel do criador Suda 51 trata-se de um jogo onde você precisa desvendar um grande segredo por dentro de uma intrincada e interessante história.

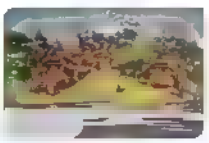


DEFORMERS

Uma arena e até oito jogadores se enfrentam em uma batalha épica e engraçada com criaturas estranhas. É tipo *Rocket League*, só que sem os carros e mais maluco.

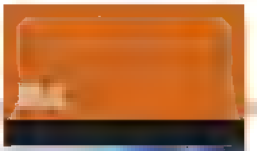
PORT ROYALE 3 PIRATES & MERCHANTS

Neste jogo de estratégia há duas campanhas: ser um aventureiro ou um comerciante. Há batalhas navais, vários objetivos e gerenciamento.



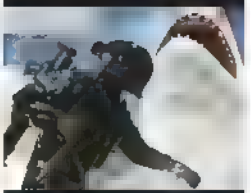
VALHALLA HILLS - DEFINITIVE EDITION

Na condição de filho mais jovem de Odin e exilado em Midgard, você lidera um bando de vikings atrapalhado neste jogo de ação e construção.



SEM CONCESSÕES

A DeadSec se envolve com a máfia russa neste novo conteúdo de *Watch Dogs 2*, gerando mais missões, novos desafios de tempo e armas não letais. Há também novas roupas (paramédico, policial e bombeiro), mais veículos e ações para Marcus. São mais bons motivos para jogar.



DLC CONTINUUM

O novo conteúdo de *Call of Duty: Infinite Warfare* adiciona quatro novos mapas, traz o modo Run & Gun, adiciona novas armas (um fuzil e uma faca), além de duas novas armaduras: uma com camuflagem para ataques furtivos e outra para armamento pesado.

OS MAIS VENDIDOS

Conheça os campeões de vendas das lojas brasileiras

Baseado no painel de varejo da GfK, empresa que monitora mensalmente as vendas nos principais varejistas do Brasil - www.gfk.com/br

PS4

	TÍTULO	STATUS
1	Horizon: Zero Dawn	-- (3)
2	Ghost Recon: Wildlands	(★)
3	FIFA 17	⬆1 (7)
4	Pro Evolution Soccer 2017	⬆ (7)
5	Grand Theft Auto V	⬆ (5)
6	Uncharted: The Nathan Drake Collect.	(★)
7	Resident Evil 7: Biohazard	⬇5 (3)
8	Bloodborne	(★)
9	God of War Remastered	(★)
10	Until Dawn	(★)

PS3

	TÍTULO	STATUS
1	Grand Theft Auto V	-- (26)
2	Pro Evolution Soccer 2017	⬆ (7)
3	FIFA 17	⬇1 (7)
4	Call Of Duty: Black Ops III	(16)
5	Pro Evolution Soccer 2016	(3)
6	Os Cavaleiros do Zodíaco: AdS	(★)
7	Minecraft	⬆1 (7)
8	Mortal Kombat Ed. Completa	⬇2 (5)
9	LEGO Marvel Super Heroes	⬇3 (15)
10	God of War Collection	⬇1 (3)

LEGENDA

⬇ Posições que caiu | ⬆ Posições que subiu | (X) Frequência na lista, em edições | -- Manteve a posição | (★) Estreia ou retorno à lista

PlayShop

assistência técnica

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5039 | publicidade@europanet.com.br

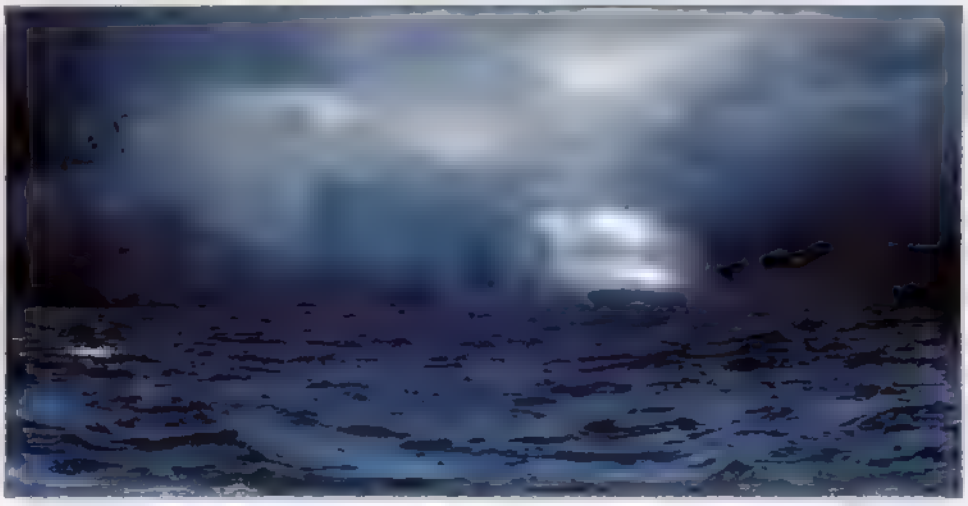
EuroNews®

COM O MELHOR DA EDITORA EUROPA

MAIO/2017

Extra, extra!

Muito antes dos escândalos políticos virem à tona no Brasil, um bem-humorado romance de suspense já revelava os bastidores de uma quadrilha política que governava e continua escandalizando o País.



Com os originais concluídos no 1º semestre de 2012, antes do início do julgamento do Mensalão, Rigoletto é quase premonitório dos crimes políticos que ainda no decorrer da Operação Lava Jato, estarrecem o Brasil. O "Chefão", "Number Two", o "Japonês do instituto" e até um juiz sério e durão, todos são personagens deste romance.

Rigoletto de Aydano Roriz. Saiba mais na página 4

Xô, dieta!

Saiba como preparar delícias feitas até com a casca de banana. É para comer sem culpa!

Especialistas

- **Bate-papo com Lucas Alvarenga**
  Um dos responsáveis pela vinda do MFA no Brasil
- **Eduardo Gonçalves**
  O paisagista, doutor em botânica e finalista do Prêmio Jabuti, debate sobre como dividir espaço com os pequenos visitantes do jardim
- **Entrevista com John Totleben**
  Artista visionário e um dos responsáveis por redefinir o Monstro do Pântano, série da DC que praticamente inaugurou a era dos quadrinhos adultos nos EUA

Há 30 anos tornando o Brasil mais verde

A mais importante publicação de jardinagem da América Latina completa 30 anos e assume o compromisso de transformar o País mais colorido, com dicas de paisagismo e jardinagem

Revista Natureza - Edição 35[illegible]

Best Seller n.1 no New York Times!

Billy Graham ensina a superar os desafios da vida.

"Neste livro, convido você a explorar comigo não apenas os desafios da vida que enfrentamos ao envelhecer, mas também a esperança, a plenitude e a alegria que experimentamos e aprendemos ao olhar para esses anos a partir da perspectiva de Deus, descobrindo a Sua força para nos guiar, dia após dia.

Desejo que você e eu possamos aprender não apenas a envelhecer, mas, com a ajuda de Deus, a envelhecer com graças e dignidade."

Billy Graham. A Caminho de Casa - página 4

OLD!GAMER

COLEÇÃO CONSOLES

Dividida em treze volumes, a Coleção Consoles é um resgate da história dos videogames mais populares do planeta.

*Capas meramente ilustrativas

PRÉ-VENDA

Master System • Super Nintendo • PlayStation • Mega Drive • MSX • Atari 2600
Nintendo Entertainment System • Sega Saturn • Nintendo 64 • Neo-Geo • 3DO • Game Boy • Arcade

A partir da edição 6
Atari 2600

COMPRE A COLEÇÃO COM 13 LIVROS

de: ~~R$ 637,00~~ • por: **12x R$ 28,00** • ou **R$ 319,00** à vista no boleto

COLEÇÃO SUPER-HERÓIS

Dividida em sete volumes, a *Coleção Super-Heróis* traz o maior apanhado em língua portuguesa sobre os heróis da Marvel e DC. Detalha a criação dos personagens nos quadrinhos e os principais fatos de suas carreiras até os dias de hoje

Volume 1*
Homem Aranha & Flash

Volume 2
Batman & Homem de Ferro

Volume 3
Capitão América & Lanterna Verde

Volume 4
Superman & Thor

Volume 5
Hulk & Aquaman

Volume 6
Mulher-Maravilha & Wolverine

Volume 7
Demolidor & Arqueiro Verde

100 PÁGINAS CAPA DURA

COMPRE A COLEÇÃO COM 7 LIVROS

de: ~~R$ 343,00~~ • por: **10x R$ 24,90** • **R$ 236,00** à vista no boleto

COLEÇÃO MUNDO NERD

Dividida em seis volumes, a Coleção Como a Cultura Nerd Mudou o Mundo traz os bastidores e as histórias das sagas mais amadas do universo fantástico.

*Capas meramente ilustrativas

90 PÁGINAS

Star Trek • O Senhor dos Anéis • Star Wars
Harry Potter • Doctor Who • James Bond

a câmera do celular

COMPRE A COLEÇÃO COM 6 LIVROS

de: ~~R$ 209,40~~ • por: **10x R$ 15,90** • **R$ 146,00** à vista no boleto

Dossiê Nerd Rogue One

Vá muito além do que o filme mostra. Um guia completo com bastidores, referências, curiosidades e muito mais.

de: ~~R$ 19,90~~
por: **R$ 16,90** cada

Dossiê Nerd Doutor Estranho

Guia completo, com detalhes do longa, bastidores, os quadrinhos que influenciaram a história e muito mais.

20,5cm x 27,5cm
84 páginas

ANTES DE FOTOGRAFAR

ACERVO DE PRODUÇÃO

Realizar o ensaio na casa do cliente permite ao fotógrafo ter livre acesso ao guarda-roupa da criança, diferente do que ocorre quando é feito em um estúdio, em que a mãe já leva roupas pré-selecionadas. Para não errar no figurino, o profissional, que precisa entender um pouco de produção de moda, deve dar preferência sempre a roupas com cores mais neutras.

"Fotografia ao Ouvidor" - Coleção Fotografia Social

FOTOGRAFE MELHOR

COLEÇÃO GUIA FOTOGRAFIA FÁCIL

Dividido em quatro volumes o *Guia Fotografia Fácil* traz dicas do fotógrafo Laurent Guerinaud, com textos didáticos e muitas fotos.

84 PÁGINAS 19,4cm X 25,4cm

Use bem a câmera | Use bem a Objetiva | Fotografe ao Ar Livre | Fotografe Pessoas

COMPRE A COLEÇÃO COM 4 LIVROS

de: ~~R$ 139,60~~ • por: **6x R$ 16,50** • **R$ 93,00** à vista no boleto

Frete Cortesia

Baixe o leitor de QR Code, posicione a câmera do celular e leia este código

TÉCNICA&PRÁTICA

COLEÇÃO FOTOGRAFIA SOCIAL + COLEÇÃO INICIAÇÃO PROFISSIONAL

São doze volumes que preparam você para trabalhar nos principais segmentos da fotografia.

84 PÁGINAS CAPA DURA 19,4cm X 25,4cm

Baixe o leitor de QR Code, posicione a câmera do celular e leia este código

Fotografia de Noivos • Fotografia de Casamento • Fotografia de Gestantes • Fotografia de Newborn • Fotografia de Crianças
Fotografia de Famílias • Book & Retrato • Moda & Beleza • Produto em Estúdio • Fotojornalismo • Gastronomia • Arquitetura

COMPRE A COLEÇÃO COM 12 LIVROS

de: ~~R$ 598,80~~ • por: **12x R$ 26,50** • ou **R$ 300,00** à vista no boleto

*Frete não incluso. Preços válidos até 30 de junho de 2017 ou enquanto durarem nossos estoques.

VEGETARIANISMO

COLEÇÃO VEGETARIANOS

Dividido em quatro volumes, você confere 480 receitas veganas saudáveis e irresistíveis.

PRÉ-VENDA

128 PÁGINAS CAPA DURA 20,5cm X 27,5cm

- Café da Manhã
- Pratos Principais
- Lanches e Petiscos
- Doces e Sobremesas

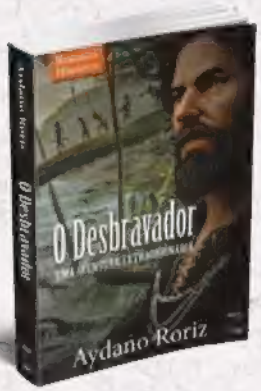
COMPRE A COLEÇÃO COM 4 LIVROS

de: ~~R$ 199,80~~ • por: **5x R$ 22,00**

R$ 99,00 à vista no boleto

Baixe o leitor de QR Code, posicione a câmera do celular e leia este código

O Desbravador



Aydano Roriz revela os bastidores da extraordinária Era dos Descobrimentos e dos primeiros anos da colonização do Brasil. Baseado em fatos reais, descobertos em profundas pesquisas; devidamente temperados com doses da melhor ficção; no seu peculiar estilo bem-humorado e de leitura agradável, o autor compôs este romance épico, fascinante e divertido.

de: ~~R$ 39,90~~
por: **R$ 29,90**

16cm x 23cm
360 páginas

Rigoletto

Autor: Aydano Roriz
Romance de Suspense

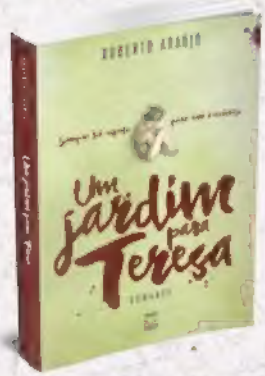
Uma quadrilha política, que governa e escandaliza o Brasil, é o pano de fundo dessa ficção histórica contemporânea, em ritmo de thriller bem-humorado. O cenário é um navio de cruzeiros, chamado "Rigoletto", numa longa travessia de Santos para a Europa. Repleto de turistas brasileiros, no meio do oceano começam a morrer passageiros de forma bastante estranha. Navegando em águas internacionais, a quem o comandante holandês do navio pode recorrer para pôr fim à mortandade? Um romance de suspense que você não consegue parar de ler.

de: ~~R$ 54,90~~
por: **R$ 49,90**

16cm x 23cm
740 páginas

Um Jardim para Teresa

Autor: Roberto Araújo
Romance



Ao final de um casamento de mais de 20 anos, Teresa precisa tirar a aliança. É difícil: o dedo e o anel recusam a separação. Mas ela não pode mais suportar a indiferença do marido, Giba, e parte para uma cidade do interior disposta a enfrentar seus medos e recomeçar a vida.

de: ~~R$ 34,90~~
por: **R$ 31,90**

16cm x 23cm
280 páginas

A caminho de Casa

Autor: Billy Graham
Autoajuda

Este livro é repleto de bons conselhos para que estejamos preparados emocional, física e espiritualmente, para o dia em cessar a nossa função vital.

de: ~~R$ 34,90~~
por: **R$ 25,00**

16cm x 23cm
184 páginas

Epopeia Holandesa no Brasil

Autor: Aydano Roriz

Invasão à Bahia, Jornada dos Vassalos e Invasão a Pernambuco

Por que eles vieram de tão longe para se apossar do Brasil. Três grandes romances, repletos de aventura, conhecimento e diversão, da primeira à última página.

R$ 39,90 CADA ou **R$ 89,90** TRILOGIA

O Desejado

Autor: Aydano Roriz
Romance Histórico

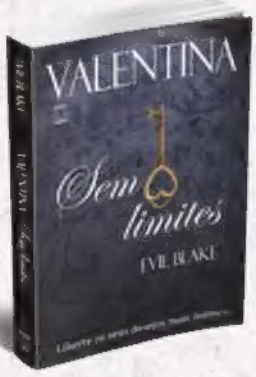
Rei aos três anos de idade. Desaparecido em batalha aos 24. Descubra segredos reais, escondidos por quase 500 anos, que mudaram a História. Um livro tão excitante, que não se consegue parar de ler.

de: ~~R$ 39,90~~
por: **R$ 29,90**

16cm x 23cm
400 páginas

Valentina - Sem Limites

Autora: Evie Blake
Literatura Erótica



Envolva-se num mundo de sensações e prazeres secretos. A fotógrafa Valentina Rosselli transita num mundo onírico e pleno de erotismo.

de: ~~R$ 39,90~~
por: **R$ 36,90**

VOLUME 3
16cm x 23cm
386 páginas

A Real Elizabeth

Autor: Andrew Marr
Biografia Ilustrada

Andrew Marr, da BBC, faz um retrato fiel e sem precedentes da rainha Elizabeth II e também do seu reinado ao longo de mais de 63 anos.

de: ~~R$ 99,90~~
por: **R$ 60,00**

CAPA DURA
16cm x 23cm
300 páginas

*Frete não inclusa. Preços válidos até 31 de maio de 2017 ou enquanto durarem nossos estoques.

Publicações disponíveis também em formato digital

amazonkindle · Saraiva Digital · kobo · iBookstore · Google play

Tire dúvidas e compre pelos telefones **0800 8888 508** e **(11) 3038-5050** (SP)
ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br**

INFORME A OFERTA **6012**

CAMISETAS OFICIAIS

Camisetas Oficiais você encontra na Loja Esqueleto!
Diversas estampas para sua escolha!

Conheça nossa loja Fisica na Galeria do Rock:
Av. São João, 439 2º Andar - Loja 340 - Centro - São Paulo - SP - CEP: 01034-010
Tel: 11 3333-7006 11 99287-6043 / 11 99276-9544

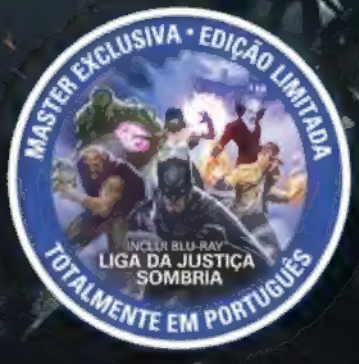
/esqueletorw
@esqueletorw
www.esqueletorockwear.com.br

ESQUELETO ©

PlayStation and the PS family logo are trademarks of Sony Interactive Entertainment, Inc. Manufactured and distributed under license of Sony Interactive Entertainment America LLC.

INJUSTICE™ 2

CADA BATALHA DEFINE VOCÊ



PS4 XBOX ONE

/WBGamesBR @WBGamesBR @WBGamesBrasil

14

INJUSTICE 2 software © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido pela NetherRealm Studios. Todas as outras marcas comerciais e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados. O LOGO DC, todos os personagens, suas aparências e elementos relacionados são marcas registradas da DC Comics © 2017. LOGO NETHERREALM STUDIOS, LOGO WB GAMES , ESCUDO WB: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s17).